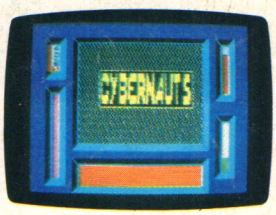
NEW SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 5

CBM 64

SPECTRUM 48K



FAST LOADING "BITURBO"

MUOVERSI, MUOVERSI

Il titolo di questo editoriale vi spiega un po' quale è stata la filosofia alla base di questo specialissimo numero: intendiamo spingervi a fare del movimento una forma per restare vivi.
Dovete infatti cominciare con Flunky in cui vi aggirerete tra Buckingam Palace e casa vostra. Poi passerete a Metrocross in cui dovrete guidare l'eroe in un corridoio infernale. Poi con Plexar vivrete in un pianeta di cristallo che diventa di morte in Catch 23.
L'unica occasione di far valere la vostra abilità di sparaspara resta quindi il giro finale, Xecutor che esalta la velocità dei riflessi.

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: Special Playgames - Società SIPE s.r.l.
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

SIPE s.r.l. Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 426 del 22/9/1984 - Sped. in abb. post. gr. 11/70 - Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75, Milano - stampa Grafika'78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

SPECTRUM LATO B

4	BABY GO	ALIEN FORCES
5	SMASH	TELEPORT
6	VIDEO GAMES	WEAVERS
7	SQUEAL	JUMPERS
8	AUSTRALIA	STOCK CAR
9	MANY FACES	CYBERNAUTS
10	MORTE AI TROLL	STADIUM
11	MYTHICAL	GREAT COLLAPSE
12	TOUCH DOWN	MOLEMAN
13	SWEEP	MYTICAL COMBAT

IN QUESTO NUMERO

14	Flunky: una passeggiata ''reale''
18	Metrocross: corridoio ad alta tecnologia
22	Catch 23: come eliminare i missili
26	Xecutor: tra laser e siluri mortali

BABY GO

Lord Brummer e la sua consorte erano in viaggio nell'Africa misteriosa per cercare di convertire quanti più selvaggi possibili alla loro religione. Durante il loro peregrinare per non lasciarlo nelle mani di sconosciute bambinaie avevano portato il loro figlio, Baby Go. Purtroppo, dopo essere caduti nell'imboscata di una tribù particolarmente selvaggia, i due sposi non trovarono più il loro piccolo. Il bambino probabilmente si era avventurato da solo nella foresta. Tu dovrai aiutare il povero Baby Go a ritrovare la strada di casa impedendogli di cadere preda di bestie feroci, guerrieri o trabocchetti. Sulla sua strada fortunatamente il bambino potrà trovare vari oggetti, come palline, cerbottane per difendersi o oggetti preziosi, da usare come arma di scambio. Fai molta attenzione perché i pericoli sono infiniti.

ALIEN FORCES

Il nostro eroe e il suo simpatico gattone vivono in un mondo colorato. Un brutto demone però intende trasformare il giocoso mondo del nostro gatto in un'atmosfera grigia e incolore. Raccogliete pertanto le sette icone sparse nel gioco. Per farlo dovete prima colorare le palle rosse, verdi e blu con le gocce che cadono al suolo. Per essere più forte il gatto può servirsi delle icone che si accendono quando si passa sopra la goccia verde lasciata dagli alieni. Sette le icone e sette le caratteristiche di ognuna.

TASTI

CBM 64

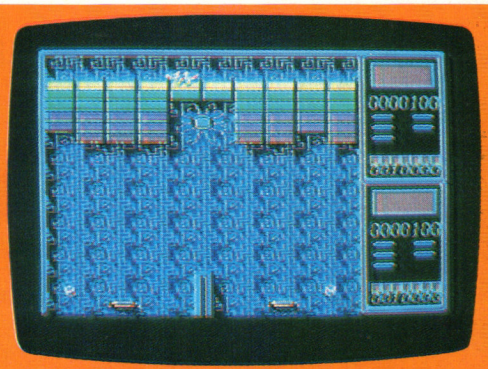
JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
JOY VERSO BASSO	prende cose

SPECTRUM

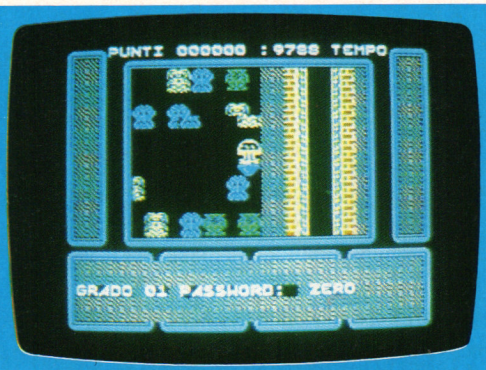
JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR 2

SMASH



All'esame finale per la qualificazione di astro-navigatore capo la prova più difficile è il cosiddetto smash, il cui superamento richiede davvero eccezionali doti di prontezza di riflessi. All'interno della magnetocapsula l'aspirante pilota dovrà mantenere costantemente in azione all'interno del campo di deflessione una mobilissima sfera cercando di abbattere dei bersagli colorati dalla cui distruzione potranno, a volte, essere generate piacevoli o spiacevoli sorprese, non sempre quindi da evitare. A questo snervante esame parteciperanno inoltre numerosi robot di disturbo che tenteranno di congelare i comandi della magneto-capsula e che dovranno essere evitati o distrutti, se non vorrete terminare prematuramente l'esame.

TELEPORT



Sul pianeta maledetto il vostro compito è quello di catturare una specie di pecore extraterrestri. Vivono solo 20 minuti e quindi dovete sbrigarvi per riportarle a terra. Sullo schermo alla sinistra vedete l'ordine con il quale stivare le pecore. Schiacciando il Fire si muove l'astronave che può volare, scavare o traforare (a seconda del modo scelto).

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1

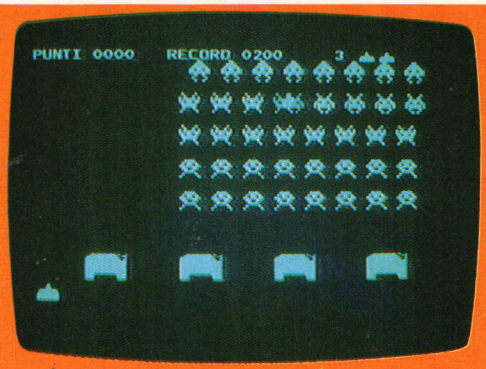
F1	scelta opzioni
FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON - INTERFACCIA 2

A-ENTER	basso
O-P	alto
I-S	fuoco

VIDEO GAMES



Tutti gli appassionati di video-games ricorderanno senz'altro l'avvento dei giochi da bar, quando ognuno si divertiva davanti ad una macchinetta "mangia-soldi" in intrepide partite contro la "macchina". Ma anche se ormai quasi tutti hanno la possibilità di giocare a casa propria delle fantastiche avventure con il proprio computer, nessuno ha dimenticato quei bei momenti. Ecco perciò che abbiamo cercato di aiutarvi a rammentare quei bei tempi, proponendovi per il vostro CBM-64 quattro tra i più vecchi e bei giochi: Asteroids, Space Invaders, Space Wars, Serpi. Scegliete quindi dalla vostra poltrona il gioco preferito e, seguendo le istruzioni sul monitor, lanciatevi in memorabili sfide magari contro un amico. Buon divertimento!

WEAVERS

Sei livelli di gioco attendono gli arditi che si cimenteranno in questa lotta contro una strana famiglia di malvagi che temono solo le scariche di laser. I più cattivi tra questi alieni sono i "rotanti" che al quinto livello sono praticamente imbattibili. Si possono acquisire punti in più riuscendo a prendere il Bonus al volo e iniziando dalla lettera B.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1

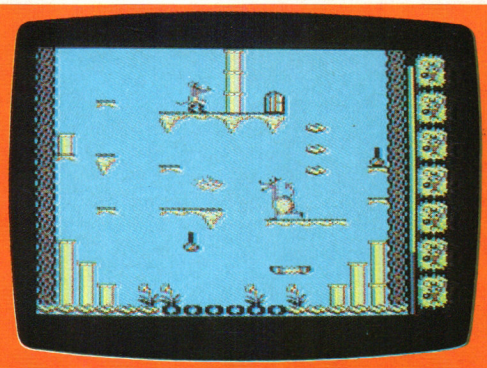
FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

SQUEAL



Ritorniamo indietro nel tempo e portiamoci nel Medioevo, quando maghi e streghe, seppur messi al bando quasi dappertutto, lavoravano tranquillamente aiutando ogni genere di persona, da quelle più altolocate a quelle meno abbienti. Ci troveremo quindi nel laboratorio del mago Austrolis, sempre impegnato nella preparazione di misture e pozioni magiche. Tu impersonerai il ruolo del misero aiutante e il tuo compito consisterà nel rintracciare e recuperare tutte le bottiglie di preparati che il tuo smemorato padrone lascia in giro ovunque. Ma fai molta attenzione perché lo sbadato Austrolis lascia i suoi intrugli nelle posizioni più impensate e pericolose e dovrai usare tutte le tue capacità per raggiungere posti talora apparentemente inaccessibili. Sarai in grado di portare a termine il tuo lavoro?

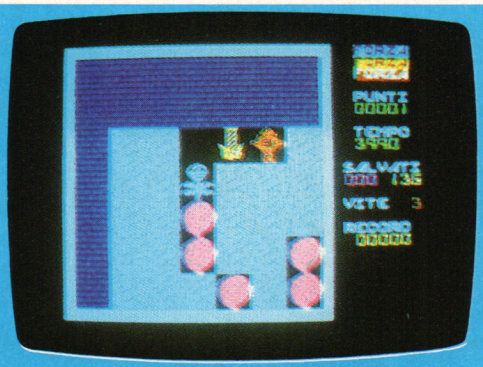
CBM 64

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

2	nr. vite
1	difficoltà gioco

JUMPERS



Sopravvissuti ad un disastro nucleare, ma bloccati all'interno di un rifugio di ibernazione a forma di cupola danneggiato dallo scoppio di una bomba ricercano disperatamente la libertà e chiedono il tuo pronto intervento. Per assolvere la tua missione — trarre in salvo più di mille vite umane — hai a tua disposizione tre "droids" che devi comandare opportunatamente, secondo le loro specifiche capacità. Ogni creatura infatti ha una differente e complementare funzione: il primo droid può scavare gallerie, spostando tonnellate di terra ad altissima velocità; il secondo è un essere altamente avanzato, in grado di teleportare i sopravvissuti in salvo; il terzo è dotato di una straordinaria forza che gli permette di sollevare e spostare i macigni che si trovano sia all'interno che all'esterno del rifugio. Naturalmente è tuo compito selezionare il droid idoneo alla situazione in cui operi. Attenzione, dato che il danno al rifugio è veramente ingente, il più piccolo passo falso può causare una caduta di massi... e se un tuo droid verrà colpito perderà potere, diminuendo la sua capacità di azione. Evita anche il contatto con le guardie MK1, i cui programmi sono stati alterati dall'esplosione nucleare, rendendoli tuoi agguerriti nemici da alimentatori di vita che erano. L'unico modo per difenderti è schiacciarli od intrappolarli con i macigni. Ed ora in missione! Ricorda che il tuo fallimento significa morte certa dei sopravvissuti.

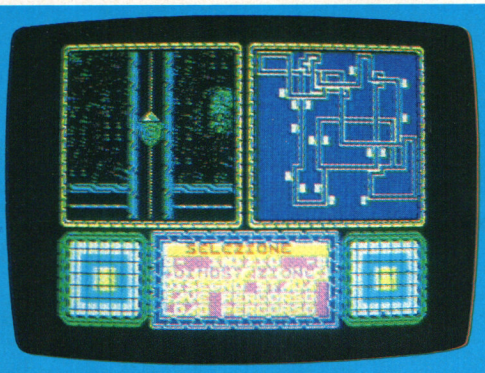
JOYSTICK KEMPSTON

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

AUSTRALIA

Il primo pensiero che si ha di questo bellissimo continente, per tutti quelli che hanno visto dei documentari è l'immensa vastità del territorio, la solitudine che regna in questi luoghi disabitati e naturalmente la pace. Ma questo gioco vi vuol dimostrare che anche per il buon canguro è difficile sopravvivere, proprio come se si trovasse nel bel mezzo della giungla metropolitana. Aiuta il tuo povero amico canguro a ritrovare la strada perduta, accompagnandolo nella sua pericolosa impresa ed evitando che cada preda di uccelli rapaci, ragni ed altre bestie nocive, che potranno essere colpite a sassate. Ma specialmente evita di farlo arrostire dalle fiamme, saltando opportunatamente i piccoli geyser. Ricorda: potrai anche gareggiare con un tuo amico a chi percorre più strada.

STOCK CAR



Una bellissima battaglia tra auto in un'arena in cui voi potrete decidere il vostro destino. Lungo il percorso della gara dovrete cercare di raccogliere più bandierine possibile evitando di perdere nel frattempo la vita. Due macigni sono a disposizione per bloccare per un po' il vostro avversario.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1

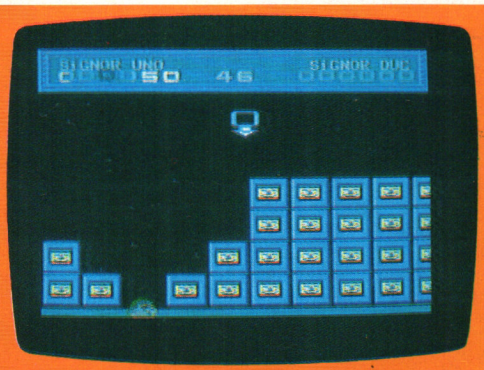
1/2	scelta numero giocatori

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

X-V-N	sinistra
Z-C-B	destra
Q-O	alto
A-L	basso
1-5	fuoco
P	pausa-start

MANY FACES



Anche nel mondo di No-body vengono regolarmente disputate delle gare, se così si può dire, di atletica, pur se la cosa può sembrare improbabile dal momento che gli abitanti di questo pianeta hanno solo la testa. Saltellando e rimbalzando infatti come delle palle, queste teste percorrono tutta una serie di tracciati. Il gioco più diffuso al momento è una corsa su dei blocchi di cemento, dove una mente da una banco di regia deve telepaticamente trasportare i blocchi, dove casualmente non ci sono, per permettere ad una serie di partecipanti della sua squadra di raggiungere il punto di arrivo. Se tutti i membri riusciranno a raggiungere il traguardo, la squadra otterrà dei punti, e per tutto il tempo risparmiato avrà un bonus. Dopodiché la squadra potrà passare al turno successivo. Sarai in grado di prendere il posto della regia?

CYBERNAUTS

Per riuscire a salvare il pianeta infestato dai Cibernauti l'unica risorsa rimasta è uno specialissimo Globo che radiocomandato stermina questi alieni. Per muoversi in altezza il Globo va posizionato davanti agli ascensori. Il quadro di controllo viene comandato posizionando il Globo davanti al quadro stesso e premendo il fuoco. Stesso discorso per l'energia (scudo e armi). Le armi possono essere scelte posizionando il Globo davanti all'Arsenale.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

JOY AVANTI solleva blocchi
JOY INDIETRO posa blocchi

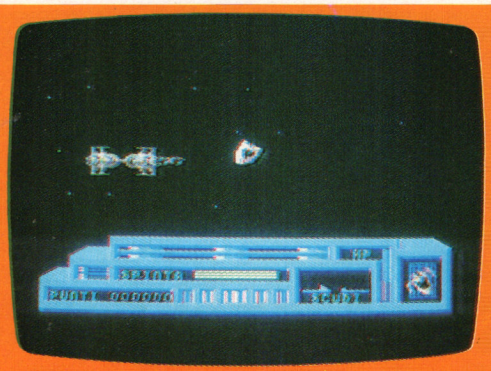
SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

tasti ridefinibili

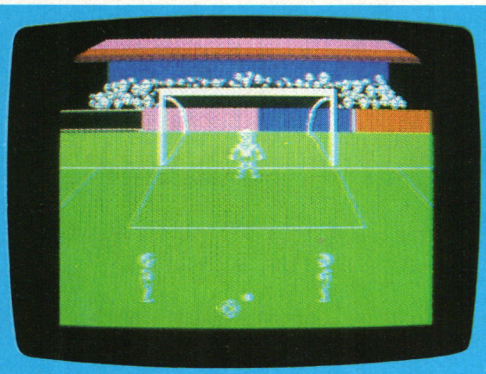
CLOCK orologio sì/no

MORTE AI TROLL



Attraverso l'immensa silenziosità dello spazio, un'incredibile flotta si sta avvicinando al pacifico pianeta di New England. Dal momento che un piccolo punto è apparso sul radar, una semplice navetta interplanetaria è stata inviata per scoprire il dilemma. Ma con orrore quando il pilota dell'apparecchio da demolizione si accorge che quel piccolo punto è un'immensa flotta armata, una serie di combattenti androidi colpiscono la sua struttura con una pioggia di missili. Ma il bravo capitano decide di entrare in collisione con questi invasori e distruggere le loro superstrutture come fossero corazze di insetti. Urlando e furente di rabbia, dovrà riuscire ad introdursi nell'astronave madre e a distruggerla trasformandola in un mare di luci. Stai molto attento perché la difesa del pianeta dipende dalla tua bravura.

STADIUM



Un'altra simulazione del gioco del calcio. Soltanto che questa volta, un po' come nel Monopoli, potrete anche pescare qualche carta buona per arrivare presto in serie A. Vi diciamo subito che se vorrete diventare il calciatore dell'anno vi aspettano 7 o 8 ore di vittorie e quindi i guadagni dei campionissimi in questo caso sono ben meritati. Datevi da fare e fate quanti più gol potete.

CBM 64

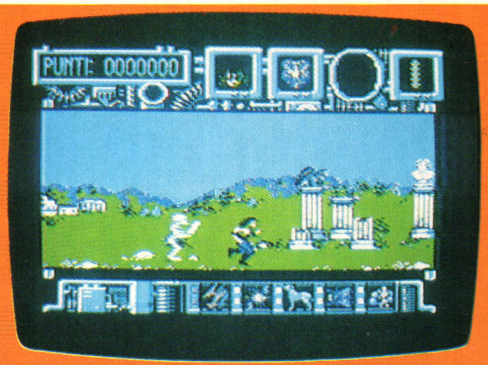
TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

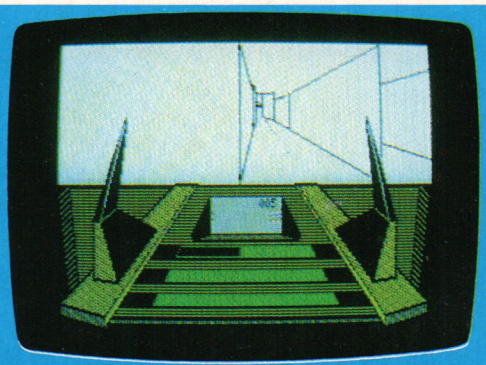
JOYSTICK KEMPSTON

MYTHICAL



Narra la leggenda che vi fu un tempo in cui Aden era una terra prospera e ricca di benessere, prima che i mostri delle tenebre rubassero lo spirito di Tot, spargendone l'essenza nel tenebroso mondo dell'aldilà. Ma ora, dopo circa un millennio, un valoroso eroe venuto da Nord si è proposto di riscattare la perduta prosperità. Avventuratosi nella valle del Nulla, tallonato da tenebrose creature, scheletri, folletti egli dovrà raccogliere le mille pietre celate dai busti di Tot, difendendosi con la forza delle mitiche armi, nascoste qua e là sul suo cammino. E infine, ricomposta l'immagine dello spirito buono dovrà sconfiggere il grande demone guerriero per tornare tra la sua gente.

GREAT COLLAPSE



Siete un membro della speciale pattuglia spaziale addetto alla difesa dei tunnel gravitazionali che portano l'energia al biocomputer. Sullo schermo potrete sempre scegliere tra la Vista, la Mappa, il Livello d'energia, le Informazioni sullo stato del biocomputer, la Posizione.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP	pausa
FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

O-P-S-X	movimento

TOUCH DOWN

Siete in tribuna e state osservando una bella partita di football americano, quando, entusiasmati da quanto avviene in campo, provate un irrefranabile desiderio di organizzare la regia della squadra. Questo bellissimo gioco sembra proprio fatto per Voi perché Vi offre questa opportunità. Dopo aver infatti scelto il nome della squadra da far giocare, potrete scegliere i vari giocatori in base alle varie caratteristiche e alle posizioni che devono occupare. Dopo il calcio d'inizio dovrete di volta in volta stabilire la tattica migliore di gioco. Scopo naturalmente è quello di percorrere il maggior numero di yarde per lancio e come fine ultimo: raggiunta la meta, battere il calcio di trasformazione. Vi consigliamo anche di osservare attentamente il demo per impratichirvi nelle varie scelte. Ma bando alle ciance, lo stadio vi attende.

MOLEMAN

Una spada fantastica, dal magico potere, è l'unica arma in grado di sgominare la terribile banda che ha rapito i gatti e la pozione miracolosa che dà potere alla spada. Inizia così una lunga sfida nelle caverne sotterranee e nelle foreste. Ogni tanto date un occhio ai funghetti e agli alberi che troverete per strada: vi possono fornire una nuova forza e vite supplementari. Se poi il nemico vi pare particolarmente ostico saltategli alle spalle e fatelo fuori in questa maniera.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

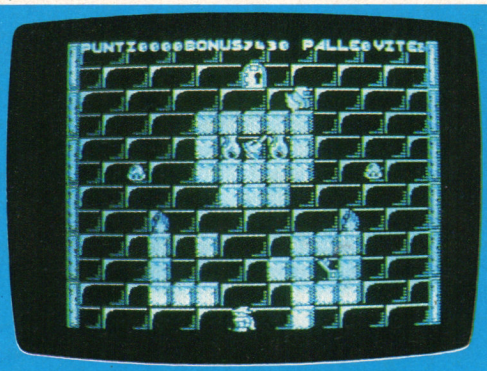
JOYSTICK KEMPSTON

tasti ridefinibili

SWEEP

Da quando il servizio segreto ha comunicato al comando galattico che l'immensa fortezza di assalto degli Oscron potrebbe essere distrutta attraverso l'immissione di un opportuno codice segreto, tu sei stato addestrato per questa difficilissima missione. Teletrasportato sul livello esterno della fortezza dovrai aprirti la strada a colpi di spada-laser tra i sistemi difensivi per trovare i terminali del cervellone da cui estrarre, di volta in volta, le lettere del super-codice segreto. L'altra tua preoccupazione sarà quella di individuare i terminali per il costante rifornimento delle riserve d'aria e delle batterie di plutonio che costituiscono l'unico mezzo di sostentamento nell'inospitale fortezza nemica. Spara a più non posso se ci tienei a rimanere in vita.

MYTICAL COMBAT



Un piccolo uomo si arrampica dalla base dello schermo con l'ausilio di alcuni macigni che fungono da scalini e che si compongono man mano che sale. Più velocemente si sale, più si guadagna punti. Bisogna poi trovare una chiave che aprirà la porta per il livello successivo. Intanto alcune creature mostruose si aggirano per la pila di macigni: guai a toccarle.

CBM 64

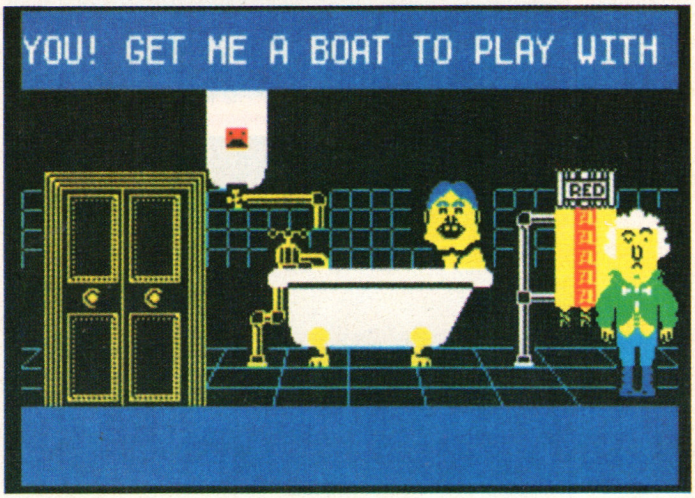
TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

A	su
Z	giù
	destra
	sinistra
RETURN	pausa
RUN/STOP	fine
SPAZIO	fuoco

JOYSTICK KEMPSTON

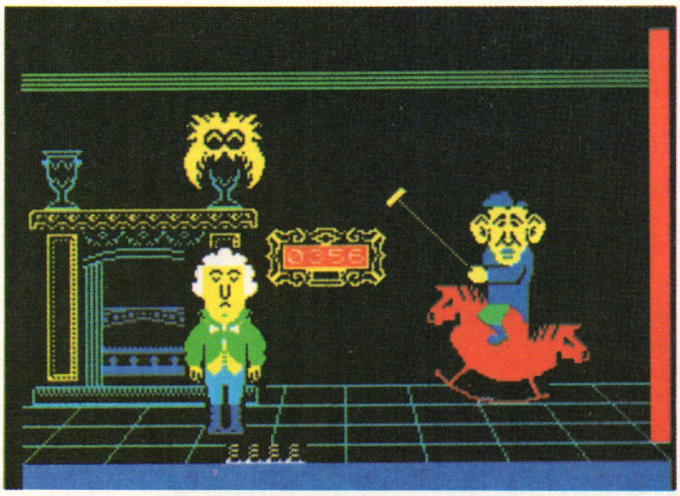


Flu

Flunky parla di un semplice stratagemma per ottenere l'autografo della regina. Per farlo dovete trovare Charles, Di, Fergie e Andy, per avere le loro illustri firme nel vostro libro.
Dovete anche accendere tutti i fuochi nei caminetti di Buckingam Palace. Facile, facile... andiamo avanti... State vicini. Perché quella guardia sta puntando l'arma contro di me? Non sa che sono dalla sua stessa parte? Oh cielo, lavoro anch'io qui sai!
Bang! Accidenti, non ottenete punti cercando di ragionare con lui. Dobbiamo avere un quoziente intellettivo equo per costruire una casa. Posso essere nuovo del lavoro ma ho già idea di come si presenta il palazzo. La prima porta è l'appartamento di Andy e Fergie, la seconda è dove vivono Chas e Di e alla terza porta.... Bang.... sì, ovviamente l'appartamento privato di sua Maestà al quale non posso ancora accedere. Prima devo ottenere gli altri autografi. Trallallà andando qui e... scusate Andy, voglio dire sua Altezza, non pensavo foste in bagno, speravo di poter prendere... hem, preso, no, niente.
Cos'è quello signore, vi porto qualche cosa per giocare?
Trallallà... tre stanze dopo, ecco una barca sembra che possa andare bene, eccola signore. Cosa, non va bene? Fesserie, non va mai bene niente a certa gente! Andrò invece ad accendere il fuoco di Fergie se dimenticherete la cosa. Cos'è quello? Volete dei trucchi? Subito. Cos'è quella roba sul tavolo di Fergie? Sembra una radio.
Le grafiche sono buone ma vorrei che queste avventure arcade dicessero subito che cosa trovare e dove trovarlo. Ah, ah, un passaggio segreto! Ovviamente una specie di trabocchetto con controllo radio. Sto scendendo nei sotterranei.... ed ecco un'altra barca! Ma quando entro in quella prigione, le saracinesche si abbassano dietro di me. Per alzarle devo spingere gli scheletri qui appesi. Spingi, spingi poi corro come un pazzo e posso uscire. E non mi posso fermare per prendere la barca altrimenti le saracinesche si chiudono.
Ritorniamo a Chas e Di. Ora ecco la parrucca di Di... potrebbe essere un mucchio di riccioli... o sono delle molle. E perché tutte queste palle stanno rimbalzando tutte intorno alla stanza? Splot splot boing!
Mi battono in testa due volte prima di scoprire che sono certamente delle molle che sto tenendo e che fanno battere queste palle da una stanza all'altra.
Per riassumere, miei piccoli aspiranti suicidi, questo è un pazzo gioco con una grande grafica, specie in merito al modo di raccogliere gli oggetti e di allenarsi su cosa bisogna fare.
Tasti definibili, opzione del joystick e se vi stufate della versione inglese, lo potete giocare in una delle quattro altre lingue. Ci vuole un pochino per capirlo tuttavia l'ho giocato senza istruzioni.
Il solo inghippo potrebbe essere quello di mettere alla prova un bambinetto più che un giocatore medio, ma per quelli che hanno perseveranza posso dire che vi riusciranno.

Nino Dentici

unky



COME VINCERE A FLUNKY

All'inizio del gioco sii certo d'aver acceso tutte le luci come ti è stato detto. Il gioco consiste in due parti fondamentali: una volta entrati nella prima non ti è permesso passare alla seconda senza aver acceso tutte le luci. Nella prima parte troverai Andy e Fergie (a proposito Andy è quello nella vasca da bagno). Per continuare il gioco dovrai trovare una barca per farlo giocare. Qualsiasi cosa tu decida non impossessarti della barca situata nella stanza accanto. Se lo farai Andy chiamerà la guardia (quella giusta è nella prigione sotterranea). Ma, come arrivarci? Attraverso una porta segreta naturalmente. Corri nella stanza dove è seduta Fergie e afferra il telecomando che si trova sul tavolo. Torna indietro alla stanza con la barca sbagliata. Appena entrerai si aprirà un pannello nel muro che ti permetterà di raggiungere facilmente la prigione.

Dopo aver esplorato un po' la zona troverai una leva nel muro che Flunky userà per far alzare la saracinesca e raggiungere la prigione. Continua a spingere la leva e l'omino si fermerà automaticamente. Ora scendi un po' ad esplorare la prigione. Vi troverai tre celle, della prima e della terza non ti preoccupare, ma occhio a quella nel mezzo... Appena Flunky entrerà la saracinesca si abbasserà di colpo imprigionandolo. Ehi, non ti preoccupare.

Certo che puoi liberarti. Lo vedi lo scheletro. Proprio lì accanto. Ecco, tiralo almeno dodici o tredici volte e vedrai alzarsi la saracinesca abbastanza per permetterti di scappare.

Ma... qui c'è una barca. Ed è proprio la barca di Andy. Afferrala e scappa senza battere ciglio prima che quella maledetta saracinesca si abbassi di nuovo. Datti da fare e trova la soluzione, ed ecco più in là Fergie.

Sai cosa pretende da te. Vuole che le trovi delle lentiggini. Pazzesco, ma noi sappiamo quanto Flunky sia in gamba e per lui sarà uno scherzo trovarle nel bagno. →

A) Andy è molto appassionato della pulizia e passa la maggior parte del suo tempo nella vasca. Mentre Fergie sta seduta nella sua stanza a sinistra e studia lo specchio. Cosa sarà l'oggetto con la scritta rossa? La scatola di Fergie per coprirsi istantaneamente le lentiggini? Non spaventatevi, perché è l'asciugamano reale per asciugare il corpo reale.

B) Alcune persone dicono che Charles sta lontano dal suo cavallo ma come potete vedere da questa vignetta, vi è comodamente proprio sopra. Già, come un semplicione, comunque. Il problema è: riuscirete a prendere le sue palle da polo? Avete bisogno delle molle per catturarle e fate attenzione al tempo, è il conto alla rovescia per voi verso il destino.

Passiamo ad un'altra parte del gioco. Afferra il telecomando e vai nella stanza dei ritratti. Schiaccia il pulsante con scritto Fire e farai spiccare il volo ad un elicottero che dopo qualche giro in cielo è pronto a planare. Tutto ciò metterà in allerta la guardia.

Ed ecco la seconda parte del gioco, che corrisponde alla seconda porta, dove ti aspettano Charles e Di. Charles, giocatore di polo, ti chiederà dall'alto del suo destriero di trovargli le palline per poter giocare a polo... e non è certo facile.

Ognuna delle tre stanze alla destra di Charles contiene una pallina. Avrai bisogno di un trampolino per riuscire a far entrare tutte le tre palline nella stanza di Charles nel limite di tempo stabilito. Occhio a non farle cadere sulla testa di Flunky, altrimenti verrai penalizzato.

Di è forse la più difficile da accontentare. Vuole che tu le trovi la sua parrucca. Ma dove cercare? Riporta il tuo Flunky nella stanza di Charles, vedrai qualcosa di strano in cima al caminetto. Eccola, ma come raggiungerla? Puoi solo cercare di colpirla con il fucile che è nella stanza di Jim. Corri a prenderlo e poi torna nella stanza di Charles.

Cr. Ba.

SPECIAL PREMIUM
32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI SETTE

PER IL CBM 64 N. 30 - in edicola il 2 gennaio

È IN EDICOLA!

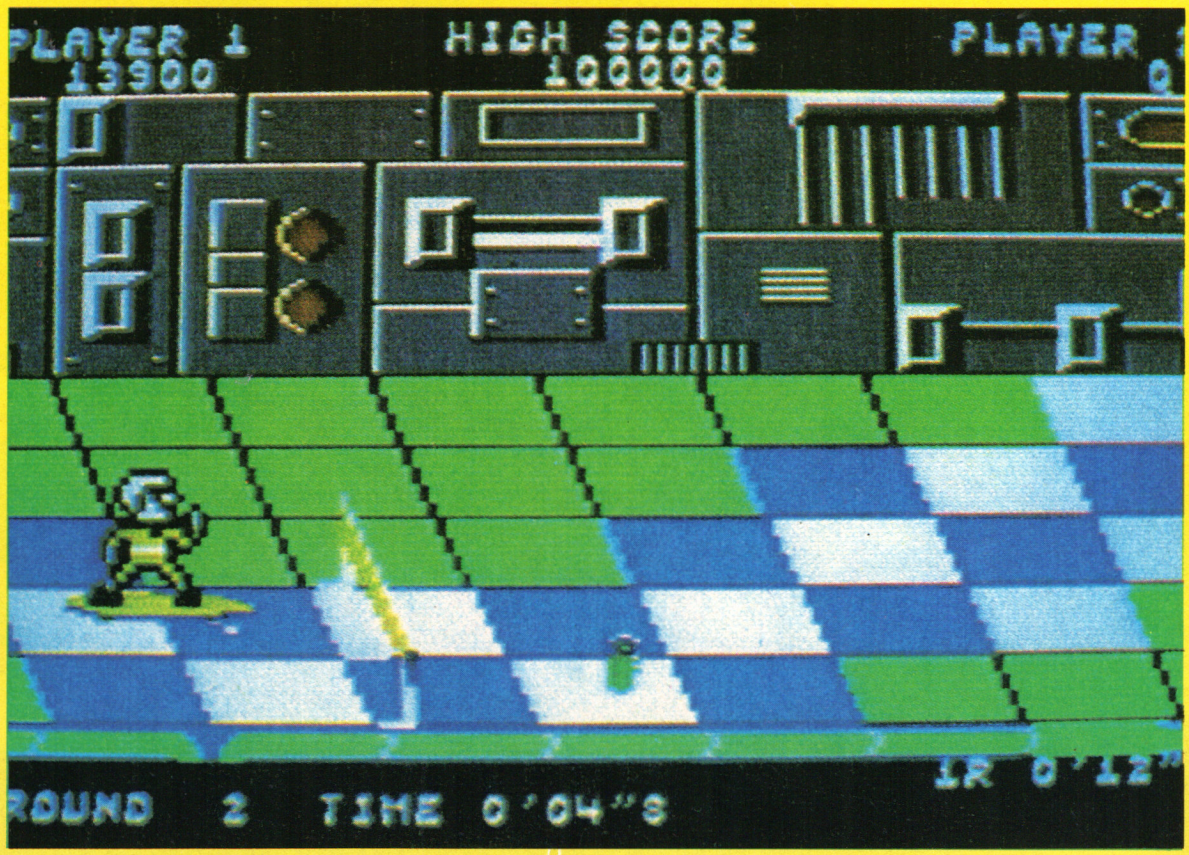
NEW

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K N. 5 - in edicola il 2 gennaio

METROCROSS

È passato un po' di tempo da quando la realizzazione della conversione dei giochi "a moneta" era un disastro.
La recente infornata di mediocri conversioni di giochi da arcade da parte delle maggiori case di software (Express Raider, Enduro Racer, Jailbreak, Shao-lins' Road, Elevator Action) posson far discutere a lungo.
Metrocross è invece un successo. Come conversione Metrocross è stato un lavoro semplice. La giocabilità è semplice, un incrocio tra il gioco della settimana ed una corsa d'attacco. Guidate un personaggio in una sorta di corridoio hi-tech con un pavimento striato a quadri blu, chiaro e blu navy e verde. Dovete percorrerlo da una fine della corsa (in effetti si suppone che stiate scappando dalla città del Metro) all'altra entro il tempo stabilito. Per ostacolarvi ci sono "potholes", griglie che vi friggono, lattine di coca cola roteanti, ostacoli e grandi rattoppi dove il pavimento è ricoperto da quadrati verdi che vi fanno scivolare lentamente fino al recinto. A vostro favore ci sono oggetti che vi aiuteranno ad evitare gli ostacoli. Trampolini sono sparsi

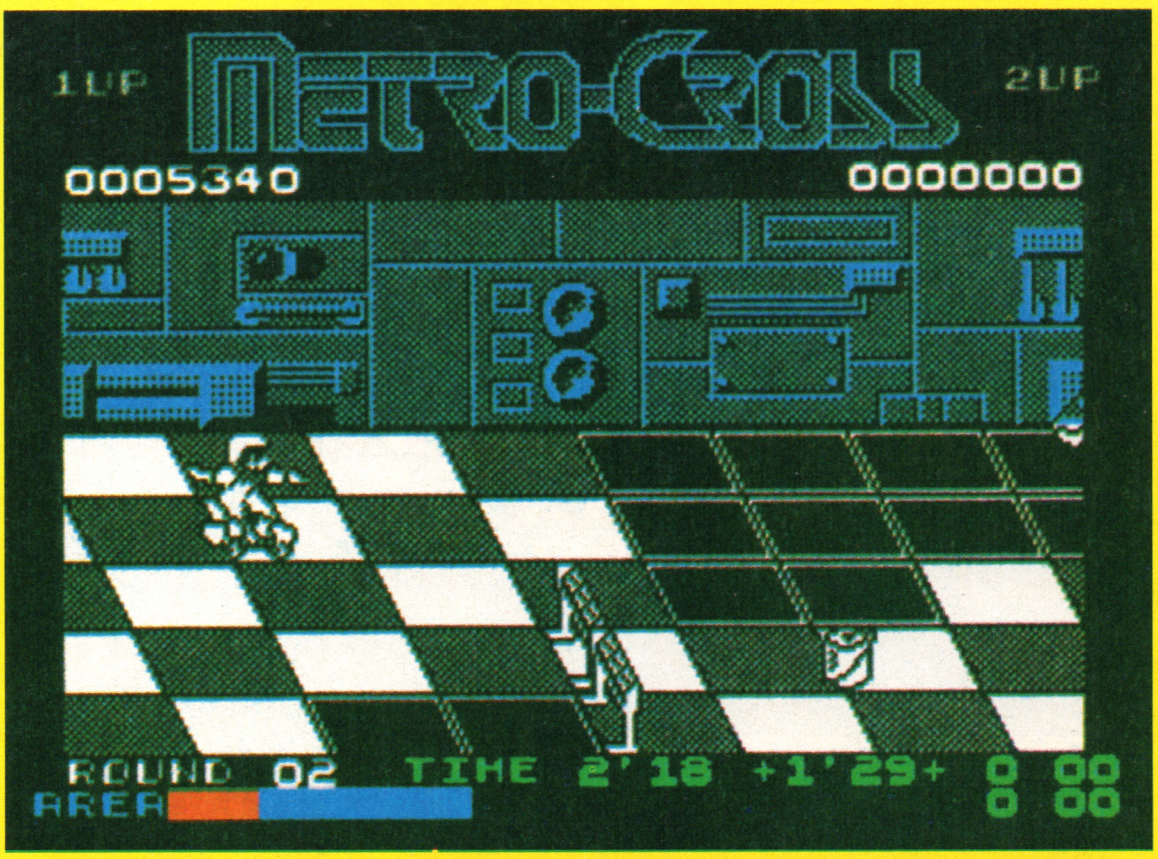


sulla strada e vi permettono di lanciare il vostro uomo mandandolo roteando a grande distanza, ma quello di cui avete veramente bisogno è dello skateboard che traccia la strada. Saltare su questo vi permette di evitare gli ostacoli e sfrecciare sui quadrati verdi, destreggiandovi dentro e fuori gli ostacoli che appaiono. Poi, proprio quando pensate di avercela fatta, inciampate su una lattina di coca cola roteante. E quello è l'attrazione del gioco, proprio quando pensavate di averlo risolto, fate un errore sotto pressione e saltate per aria. Correndo fuori tempo, vedete il vostro personaggio che si stanca.

Il gioco scorre bene e prosegue senza dubbi e tutti i 24 livelli sono giocabili. Una lamentela che devo fare è il troppo tempo necessario per ripartire dopo il completamento di ogni livello; ciò è straziatamente lento, quasi quanto sentire la musica che accompagna il gioco.

Metrocross è quindi una conversione adeguata di un gioco arcade non spettacolare, ma dovremo ringraziare i programmatori che hanno conservato la sua giocabilità.

Anna Pieri



QUESTO MESE IN EDICOLA

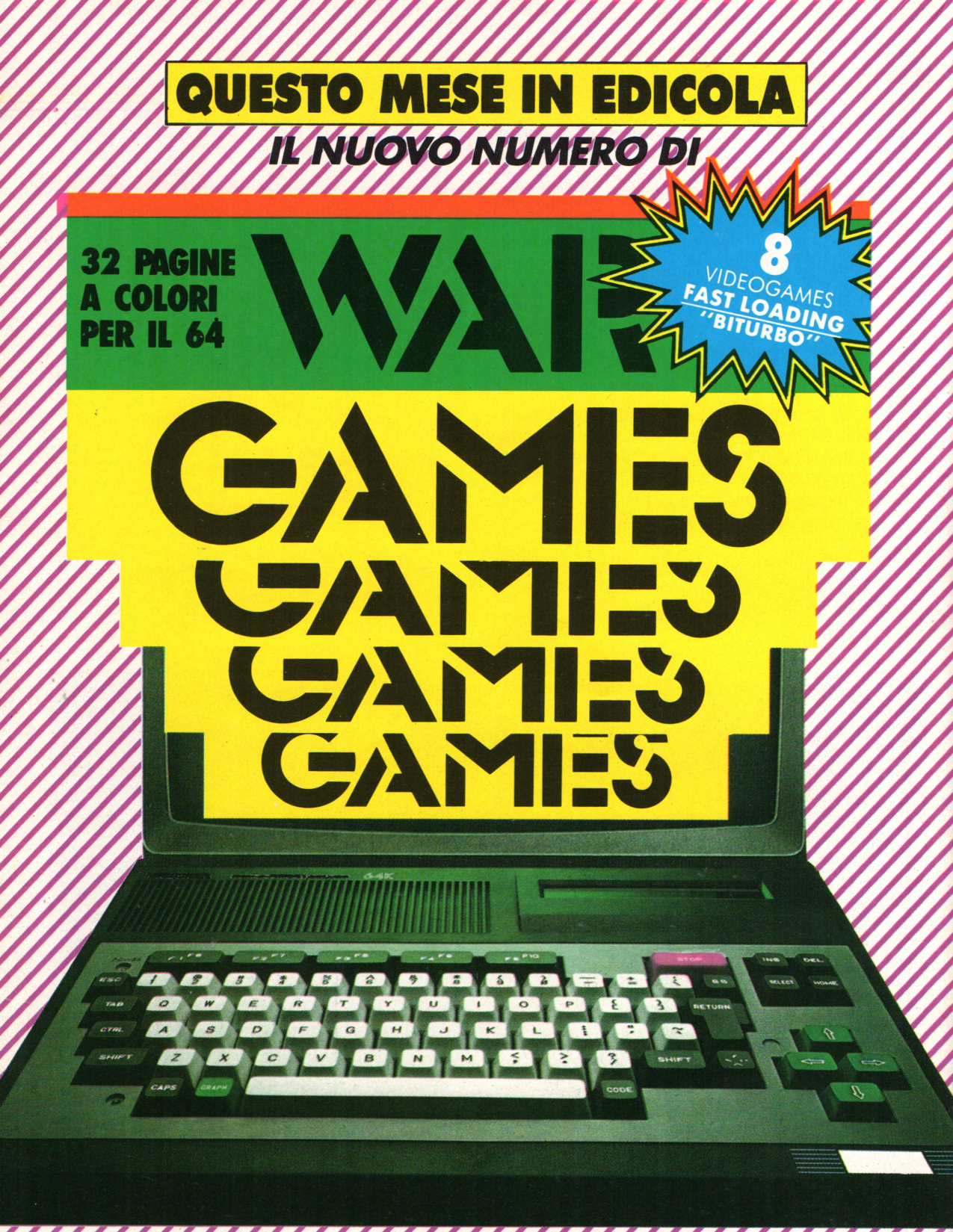
IL NUOVO NUMERO DI

32 PAGINE A COLORI PER IL 64

WAR

8 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"

GAMES GAMES GAMES GAMES



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO di:

CATCH 23

Grafica reticolare, orde di carri armati nemici, campi minati, sparatorie - no, non è **Battlezone**, e non siete all'interno della comoda torretta di un carro armato. Dovete invece aggirarvi a piedi per un'isola occupata dal nemico alla ricerca dell'intercettore orbitale CK 23 — un dispositivo capace di passare dall'atmosfera allo spazio e qui eliminare i missili nemici... un'arma così terrificante che Reagan ne ha già ordinate due dozzine!

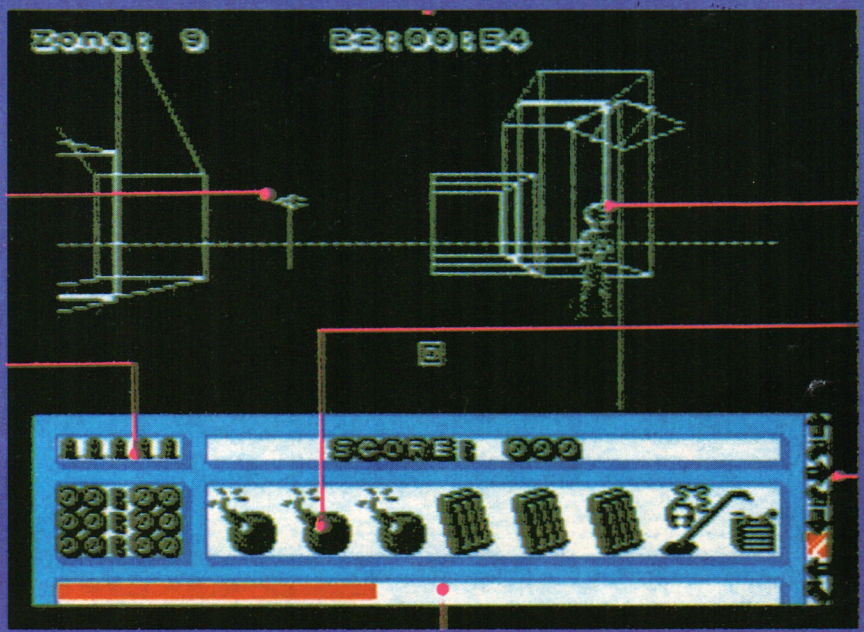
Ci vuole un eroe per affrontare una missione così, ed è per questo che siete voi ad essere paracadutati sull'isola alle dieci di sera. Avete otto ore di tempo per portare a termine la missione, ma se credete che sia un tempo più che sufficiente vi sbagliate di grosso: basta appena appena a completare un gioco di questa complessità. In effetti, correte il rischio di rimanere uccisi entro pochi minuti: una installazione militare di questa importanza è sorvegliata da soldati e da veicoli corazzati.

Il vostro obiettivo è di penetrare nel cuore del complesso, trovare i documenti segreti e rubare i progetti del CK 23, mettere una bomba ad orologeria nel reattore e poi scappare. Semplice, no? I cervelloni della base vi hanno fornito una mappa, ma purtroppo i cartografi sono stati un po' schematici, e toccherà a voi scoprire i dettagli del terreno.

Sarete però aiutati dalla resistenza, costituita da diciassette eroici scienziati rapiti e costretti a lavorare al CK 23. Essi sono fuggiti dai laboratori e si sono rifugiati negli edifici abbandonati dell'isola, comunicando tra di loro via computer. Se riuscirete a trovare le case contenenti i terminali potrete accessarli e chieder loro informazioni, ma non prima di aver trovato le parole d'ordine in codice Logon.

Per darvi una mano, lo spionaggio vi ha fornito delle schede biografiche che potrebbero contenere degli indizi però è riuscito ad identificare solo sedici degli scienziati, e anche con le informazioni di cui disponete vi ci vorrà un po' di tempo prima di poter penetrare nel dispositivo di sicurezza. Fatto ciò, avrete il vento in poppa!

E quindi eccovi nel bel mezzo della piazza principale deserta di uno dei quattordici settori dell'isola: un'occhiata al quadro situazione vi dirà dove siete e dove andare... e vi dirà anche che è una zona ad alto rischio, in cui da un momento all'altro può apparire un soldato che vi spara addosso. In questo caso apparirà un mirino, e dovrete adeguarvi alla massima "Prima spa-



1) La prima riga in alto del display vi dice che ore sono e in quale settore vi trovate, mentre sotto potete osservare se in zona c'è una pattuglia motorizzata. Se la riga diventa rossa, vuol dire che vi hanno scoperti!
2) Quando appare un soldato, siate pronti a prenderlo di mira e a sparare. Avete una quantità limitata di munizioni, quindi non potete permettervi un secondo colpo.
3) Per innescare una bomba ad orologeria si preme B e poi si immette dalla tastiera il tempo in minuti e in secondi. Potete ingannare il tempo dell'attesa guardando se nell'edificio non ci siano altri esplosivi.
4) La bussola si suddivide in otto direzioni e indica la fonte delle trasmissioni radio (e quindi anche la posizione del nemico).
5) L'indicatore di pericolo è molto utile poiché vi dice quanti nemici ci sono in zona. Non andate in cerca di rogne se volete sopravvivere!
6) L'indicatore delle munizioni. Potete portare con voi soltanto tre caricatori extra, ma per fortuna in parecchie case troverete le vostre pallottole preferite.
7) Potrete salire a bordo delle navette esaminando queste fermate. Tenete d'occhio il paesaggio circostante, che potrebbe presentare delle caratteristiche interessanti.

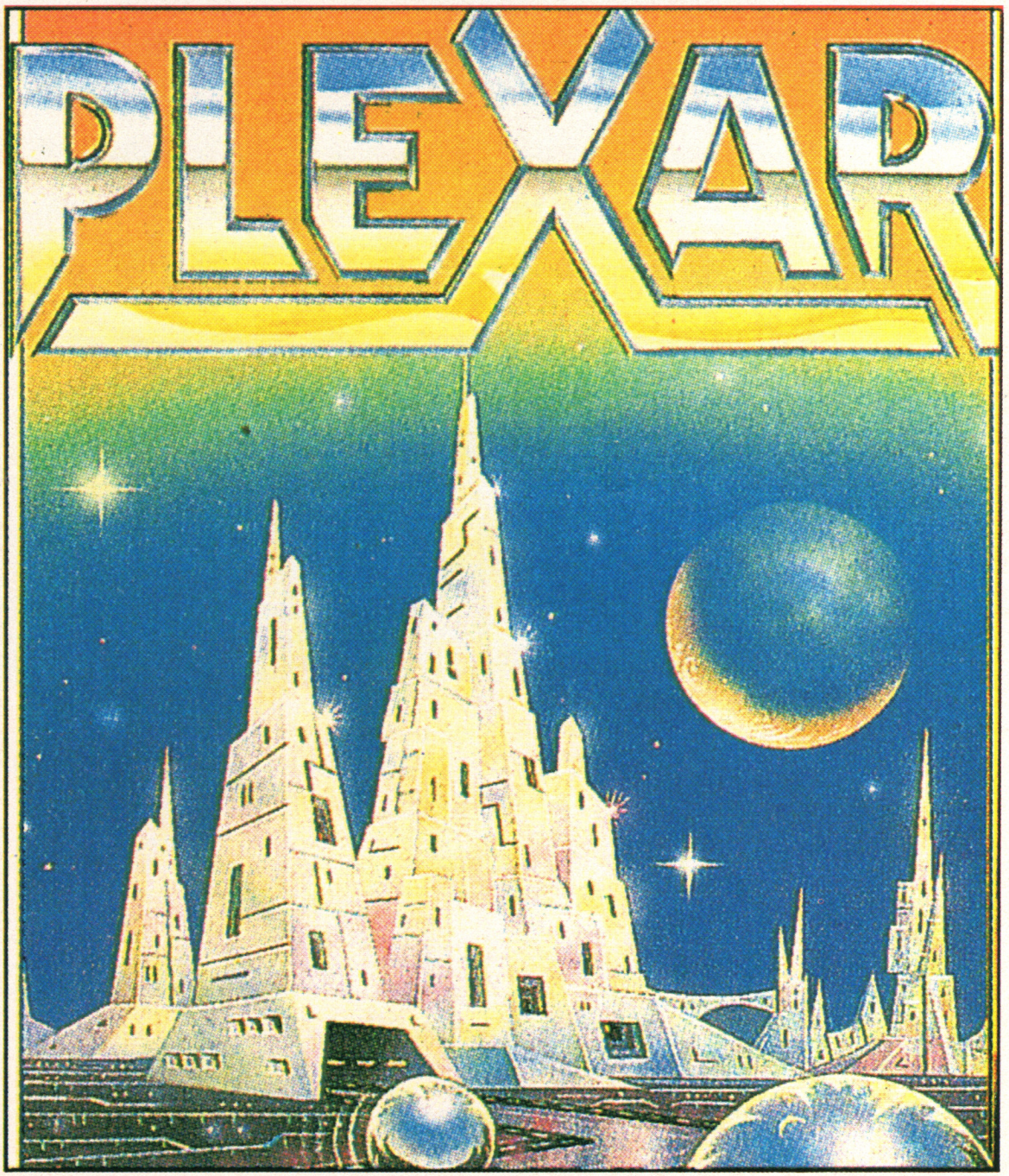
rare, poi fare le domande''.
Se sopravvivete al primo scontro, potete proseguire nella ricerca. Il nemico ha sigillato gran parte delle porte degli edifici per scoraggiare i ficcanaso come voi, però nella fretta qualcuna è stata dimenticata, e quindi quando troverete una porta aperta passerete al modo investigativo.
Una volta all'interno potrete trovare solo degli scaffali vuoti, ma anche delle munizioni, degli esplosivi o delle batterie per il vostro rilevatore di mine. Se però si tratta della casa di uno scienziato, troverete un terminal e un oggetto che vi servirà a capire chi è lo scienziato.
Tornati per la strada, cercherete una navetta: l'isola è dotata di un complesso sistema di trasporti di cui la vostra mappa indica le principali arterie, ma ce ne sono molte altre da scoprire. Un buon trucco sta nel predisporre una bomba ad orologeria e poi andarsene alla svelta: dalla vostra destinazione, le truppe accorreranno a rendersi conto dell'esplosione.
È difficile dare un'idea di un gioco così imponente: per imparare a giocare ci vuole un bel po', ma per vincere potrebbero volerci dei mesi! Il principale difetto di questo gioco d'una complessità senza pari sta nel fatto che i muri degli edifici (realizzati in grafica reticolare) sono praticamente invisibili, e questo causa un bel po' di confusione finché non ci si è abituati.
È lecito prevedere che per la sua sterminata complessità **Catch 23** diventerà un cult game, ma i devoti del culto saranno gente che ha tempo in abbondanza per addentrarsi nelle complessità del gioco.

Cr. Ba.

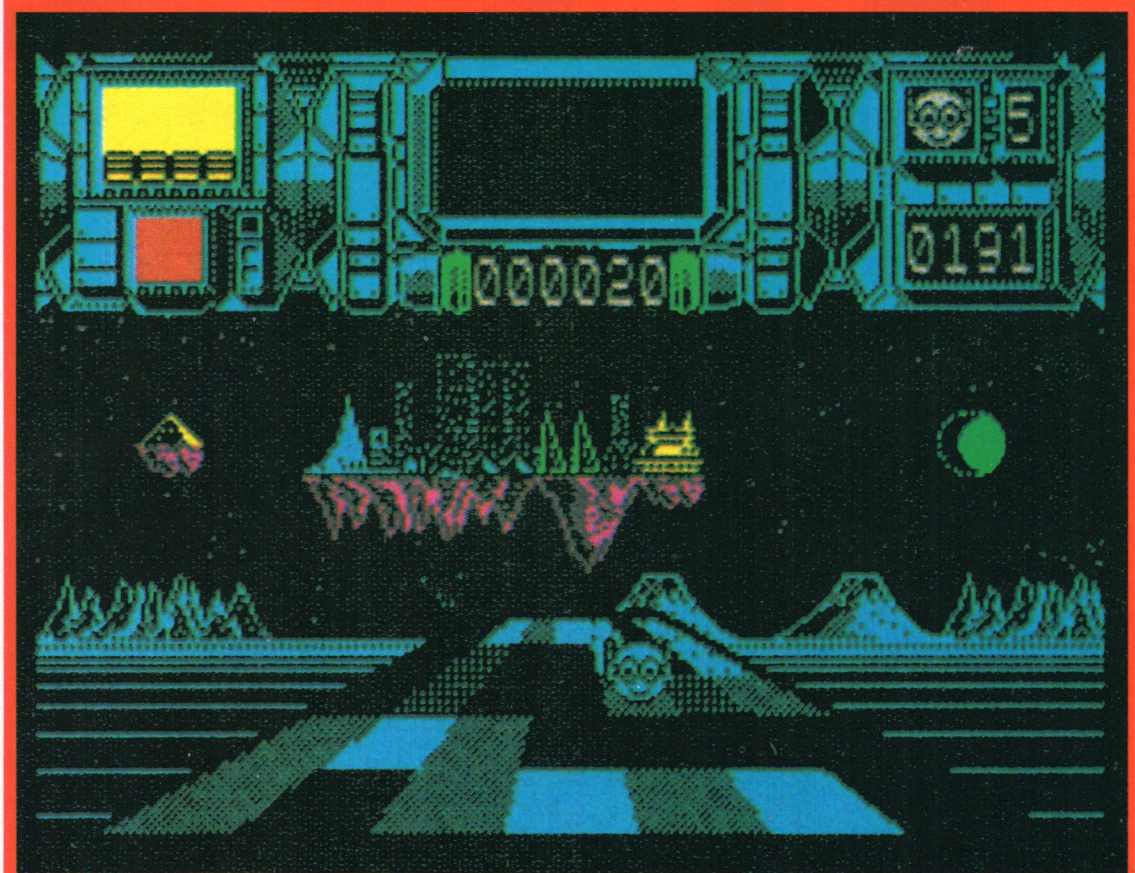
Tanto tanto tempo fa, un gruppo di esseri intelligenti, conosciuti come ingegneri miracolosi, decisero di costruire un nuovo fantastico sistema di strade sul pianeta Plexar. Questo sistema di vie fu costruito interamente in cristallo, sostenuto agli estremi da massicce torri di diamanti. Era la più bella ed avanzata costruzione dell'universo, ma se usata nel modo sbagliato anche mortale.

Sfortunatamente gli ingengneri non furono così brillanti come pensavano. Infatti, un meteorite li distrusse e non sopravvisse nessuno che sapesse come sistemare le strade.

Anni ed anni dopo un nuovo gruppo di esseri abitò il pianeta, i lavori delle strade di cristallo comportavano delle concezioni di ingegneria al



di là delle loro menti primitive.
Molto spesso un candidato veniva scelto per viaggiare attraverso il labirinto allo scopo di placare l'ira degli dei. Indovina a chi tocca questa volta? Sì, questa è **Plexar**, una corsa a mo di di **Trailblazer** lungo una serie di strade con troppo facile da completare così come la sezione in alto, considerando i livelli di energia. Termina una sezione e sei pronto per un altro colpo in un'altra parte del pianeta (con nuovi sfondi).
I grafici sono grandi, proprio quello che ti sare-



scrolling verticale.
Evita gli squarci, usa le caratteristiche speciali, tutto nel vero stile **Trailblazer**. Dopo le prime due azioni arrivi nella torre che si vede dall'alto della Shadow Skimmer. Muoviti giù per le strade, segui le frecce, e evita le trappole. La sezione 3D, anche se è ben disegnata, è sti aspettato da Paul (**Terminus/Glas**) Hargraves — tutto molto dettagliato e ben sfruttato. Se togli i grafici non resta granché di questo gioco, ma, vale la pena fare una prova solo per vedere i meravigliosi particolari che Paul è riuscito ad inserire nel programma. Se ti è piaciuto **Trailblazer**, questo è decisamente per te.

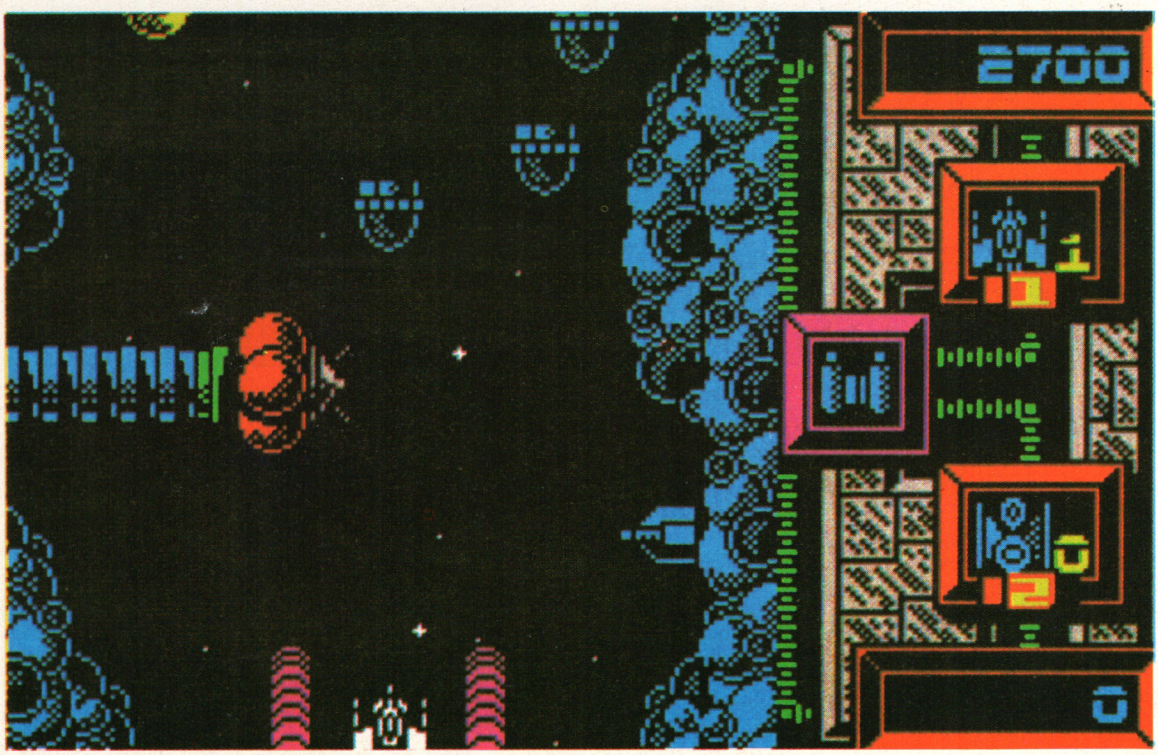
A.P.

XECUTO

Xecutor è un gioco davvero magnetico: è un gioco spara-spara di Ace, una nuova marca che è principalmente **The Edge** per i giochi arcade. Xecutor è anche la sola cosa che possa rendere **Zynaps** competitivo. Non c'è alcuna trama nel gioco che valga la pena di accennare, ciò che importa è far fuoco velocemente ed altrettanto velocemente evitare di essere colpiti. Quindi il gioco si basa sulla precisione di controllo dei tuoi nemici spaziali e su una buona dose di riflessi sempre pronti.

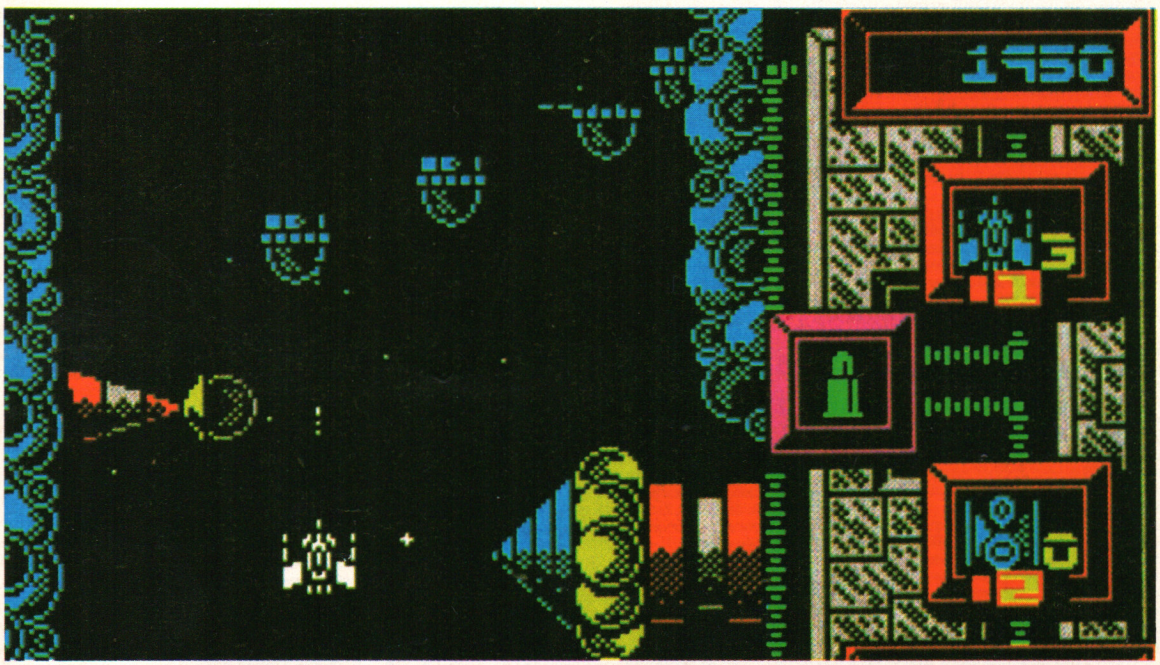
Questi sono i requisiti base per un gioco arcada ma, come **Zynaps** prima, **Xecutor** è anche un'impresa dalla finzione tecnicamente perfetta. È grande e si gioca con soddisfazione. I confronti con **Zynaps** sono inevitabili anche se non è molto bello visto che **Xecutor** ha parecchie caratteristiche che lo rendono particolare comunque.

Lo scrolling va dalla base alla cima dello schermo, come **Lightforce**, e presenta una variante che rappresenta l'avvenimento proncipale di questa stagione, ossia i bonus della forza fuoco. La tua nave inizia a giocare armata solo con un vecchio laser traballante che colpisce senza molto successo i cattivi, ma dove ci sono i



OR

sante. Se la stella del bonus compare sullo schermo la puoi prendere volandoci sopra oppure colpendola.
Questo ti permette di aumentare il tuo potere di fuoco che è indicato da un'icona sul lato destro dello schermo, poi l'icona riparte da zero.
Inoltre, puoi semplicemente colpire la stella del bonus anche se apparentemente non cambia il tuo potere fuoco, aumenta però il potere dell'icona di scegliere l'arma.
Quindi, in Xecutor devi costantemente decidere se prendere le armi offerte oppure cogliere l'occasione giusta per ottenere qualche soluzione più pericolosa da impiegare la prossima volta che spazzi via una flotta di alieni.
Una cosa è certa, se vuoi acquistare punti si-



punti bonus può vincere più potere d'armi.
In **Xecutor** puoi passare da un raggio laser intermittente ad una velocità doppia, ai siluri per un fuoco combinato per provocare esplosioni a 360° e così via.
Devi solo scegliere le occasioni giuste. Per combattere gli alieni devi scivolare dolcemente sullo schermo ed il vero problema non è quello di riuscire ad evitare i loro colpi mortali, ma quello di ucciderli tutti.
Puoi ottenere un bonus quando distruggi una intera ondata di alieni e questo è l'unico modo per sopravvivere agli attacchi successivi.
Principalmente se non cancelli tutta la prima flotta di alieni potresti anche dimenticartene...
Il sistema bonus funziona in maniera interessante. Se la stella del bonus compare sullo schermo la puoi prendere volandoci sopra oppure colpendola.
Questo ti permette di aumentare il tuo potere di fuoco che è indicato da un'icona sul lato destro dello schermo, poi l'icona riparte da zero.
Inoltre, puoi semplicemente colpire la stella del bonus anche se apparentemente non cambia il tuo potere fuoco, aumenta però il potere dell'icona di scegliere l'arma.
Quindi, in Xecutor devi costantemente decidere se prendere le armi offerte oppure cogliere l'occasione giusta per ottenere qualche soluzione più pericolosa da impiegare la prossima volta che spazzi via una flotta di alieni.
Una cosa è certa, se vuoi acquistare punti significativi avrai bisogno in ultimo dei siluri fotonici perché alla fine del gioco dovrai incontrare definitivamente il Grande Alieno.
Il Grande Alieno che riappare sotto diversi aspetti per tutta la durata del gioco, sputa proiettili e bisogna colpirlo dozzine di volte prima che si trasformi in un cambattente e ti insegue per tutto lo schermo.
Se riesci a farlo esplodere, allora, solo allora, raggiungi lo Stage 2. La distruzione del Grande Alieno è spettacolare: pezzi di metallo partono in tutte le diramazioni quando si disintegra per poi ricostituirsi in combattente!
Dal punto di vista grafico **Xecutor** supera ogni aspettativa con sprites grandi e colorate, scrolling dolce e dettagli nuovi.

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo Consolle Intellivision in ottimo stato e completo di istruzioni + 9 cassette tra cui: Soccer, Seatbattle, Utopia, Tennis, Sci, White Water, Burgertime, tutte in ottimi condizioni allo stracciatissimo presso di 250.000 L.
Leonesi Giacomo - Via Dei Carpini 6 - Orvieto Scalo (TR) - Tel. 0763/91017.

● Compro giochi per CBM 64 come Exploding Pit, Los Angeles I e II, Rambo, Commando, Ye Ar Kung Fu. Giuliano Vincenzo - Via Circonvallazione est - 80026 Cosoria (NA).

● Vendo corso completo di Basic su cassetta in 35 lezioni e altrettanti fascicoli di istruzioni per C64. Prezzo trattabile. Per dettagli prezzo o altro telefonare nelle ore pasti.
Alberto Marzaioli - Via Ferrarecce 100 - Caserta (CE) - Tel. 443009.

● Vendo/compro/cerco giochi per Commodore 64 su cassetta. Dispongo di bellissimi giochi tipo: Ghost'n Goblins, Dragon's Lair. Telefonate o scrivete. Offro e richiedo max serietà.
Michele di Capua - Via Gustavo Trotta 43 - Pagani (SA) - Tel. 081/914624.

● Hei amico! Hai pochi programmi? Si? Allora ti faccio questa proposta: vendo 100 giochi per Spectrum a sole 63.500 L. spese di spedizione e prezzo cassette comprese.
Ortolano Roberto - Via R. Lanciani 26 - Chieti.

● Vendo/cambio programmi e manuali per Commodore 64/128 su disco/nastro anche in modo 128. Ultime novità: Dragon's Lair II, Up Periscope, Goonies, European Cup, Nemesis Warlock, Top Gun, Jane 128.
Stefan Soft - Casella Postale 257 - Jesi (AN) - Tel. 0731/203072.

● Superincredibile!! Possedete un CBM64/128K oppure uno Spectrum 48/128K? Vorreste conoscere ogni piccolo particolare di esso e non avete mai osato chiedere? Desidereresti entrare in possesso di oltre 5000 programmi sempre nuovi a sole 2000/2500 cad. Vi piacerebbe ricevere periodicamente un catalogo di oltre 25 pagine con all'interno offerte spettacolari, es. 10 programmi a L. 20.000? Cosa aspettate allora, iscrivetevi ai rispettivi: Club Commodoriana-Italia, quota annuale Lit. 10.000, oppure al club spectromania-Italia, quota annuale L. 6.000. Per associarsi inviare l'importo richiesto in vaglia postale, indicando il Club interessato. A presto amici!!!
Club Commodormania/Spectrommania - Via Delle Romite 8 - Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048705.

● Compro giochi (max 2000) per CBM 64 tipo: Gauldron I, II, World Games, Summer Games I, II, Cobra, Strip Poker, The Great Escape, Commando, E.T. (inoltre inviatemi le vostre liste). Telefonare ore pasti.
Filippi Pietro - Via Bezzecca 62 - Thiene - Tel. 368740.

● Il Club Spectumat avvisa gli interessati possessori di spectrum 48K dell'arrivo delle ultimissime novità degli ultimi 2 mesi. Giochi e adventure di primo ordine. Spedizioni in contrassegno rapidissime e sicure. Telefonare dopo le 20. Annuncio sempre valido.
Tevoi Massimiliano - Viale Spolverini 37 - Verona - Tel. 045/529312.

● Il Club C.C. dichiara aperte le iscrizioni gratuite che vi renderanno soci e potrete ricevere a casa il giornaletto del Club che tratta dei giochi attuali e altre novità!! Iscrivetevi presto, è tutto gratis.
Simone Facchinetti - Via Pesenti 28 - Gorlago (BG) - Tel. 035/951135.

● Cerco disperatamente al prezzo di L. 6000 simulatore che consente al Commodore 64 di caricare programmi dello Spectrum 48K. Inoltre vendo Rat Professional (Totocalcio).
Sorrentino Bonaventura - Via Farina 2 - Pagani (SA) - Tel. 081/918577.

● Vendo bellissimi giochi per CBM 64 non superiori a L. 2000 come: Metrocross, Army Moves, Nemesis, Aliens, Detective Game, Enduro Racer, Feud, The Great Escape e molti altri. Telefonare ore pasti.
Governatori Gianmarco - Via Elpidienza 2116 - Sant'Elpido a Mare - Tel. 0734/859354.

● Vendo per Commodore 64 i primi 15 numeri di "Conoscre il CPU direttamente dal CPU" a L. 120.000 con un regalo.
Gabriele Sagliocco - Via Carlo Cattaneo - Pisa - Tel. 500764.

● Cerco il gioco: Championship Wrestling su disco e a prezzo modico. Vendo e scambio moltissimi giochi su disco e alcuni su nastro tra cui: Dragon's Lari, Ghost'n Goblins.
Gianluca Rocco - Via Dodecaneso 50/7 - Genova - Tel. 010/317434.

● Cerco programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K e che permetta di caricare tutti i programmi di questo, sono disposto a pagare 15.000 L.
Samuele Vanni - Via Risorgimento 36 - S. Giovanni V. (AR) - Tel. 942835.

● Vendo Hardware per lo ZX Spectrum. Vendo inoltre eccezionale programma duplicatore in grado di copiare programmi registrati in turbo e/o con Leader pulsante. Ho anche altri copiatori tra cui il fantastico Trans Express. Cerco anche schemi elettrici di circuiti per/da usare in combinazione con Spectrum.
Favale Marco - Via Ercolano 1 - Milano - Tel. 323652.

● Vendo C64 completo di registratore, trasformatore, tastiera e due Joystick con 18 cassette tra cui: Space Harrier e Cobra, L. 300.000.
Alessandro Cecconi - Via Rondine 14 - Prato (FI) - Tel. 0574/590114.

● Vendo giochi per C64 e ZX Spectrum 16/48K a lire 1000-2000 cad. Giochi come: Dragon's Lair, Ghost'n Goblins, Green Beret, Cobra, The Great Escape, in continuo arrivo. Richiedete la lista specificando il tipo di computer.
Simone Pietra - Via Teracati 198 - Siracusa - Tel. 0931/36404.

● Cerco Disk Drive per CBM 64 a prezzo ragionevole + giochi: Howard the Duck, tutta la serie Spy Vs Spy, Masters of the Univers, Rocky.
Dario Parinello - Trav. Margherita 34 - Cava De Tirre. Casaburi (SA) - Tel. 0891/844888.

● Vendo Personal Computer ZX Spectrum Plus 48K usato solo per il corso più cassette, libri allegati al corso e diverse cassette di giochi. Per informazioni telefonare a:
Picaro Adriano - Via F. De Sanctis 15 - Avella (AV) - Tel. 8251486.

● Vendo cassetta con Simons Basic per CBM 64 a L. 25.000 (cassetta inclusa). Telefonare dalle 14-16 tutti i giorni.
Pocognoni Roberto - Via Emilia 100 - Taranto - Tel. 099/332973.

● Vendo nuovissimi giochi per C64, ultimissime novità inglesi ed USA come: Dragon's Lair II, Gauntlet, Jail Break e moltissimi altri. Da precisare che al momento della pubblicazione per me questi giochi saranno già vecchi. Sconti favolosi prezzi per tutte le tasche, nonché favolosi omaggi. Se sei furbo rivolgiti a me. Disponibili anche programmi per 128 per informazioni rivolgersi a:
Edmondo Lanteri - Viale Trento Nunzi 62 - Fermo (A.P.) - Tel. 0734/35291.

● Vendo e scambio giochi e programmi per riduzione di sistemi totocalcio.
Alessandro Scalora - Via Greve 10 - Roma - Tel 5272067.

● Vendo per CBM 64 giochi belli come: Il Catch, Strip Poker, Mexico '86 (Calcio), Olimpiadi, ecc Ho più di 300 giochi, vendo in blocco ogni 10 giochi 2 in omaggio (max serietà), e scambio anche con zona Bari.
Santamaria Antonio - Via Ezio Vanoni - Triggiano (BA) - Tel. 080/684461.

● Vendo "The Rocky Horror Show" e "Dragon's Lair" a lire 18.000 entrambi.
Alfredo Biliotti - Via Di Vittorio 22 - Grosseto - Tel. 491643.

● Vendo giochi per CBM 64 a sole lire 2000 cad tra cui: Dragon's Lair II, Karate, Kung Fu M., Exploding Fist, Ghostbusters ecc., e in più ogni 10 giochi ben 2 sono in regalo.
Errico Mauro - cda. Pontecorvo - Benevento.

● Vendo per CBM 64 giochi come: Ghost'n Goblins, Enduro Eacer, Bomb Jack 1 e 2, Scooby-Doo, Super car, Dragon's Lair 1 e 2, Mario Bross, Transformer-Kra-Kout. Telefonare dalle 13 alle 15. Prezzo gioco L. 3000 cad.
Andrea Palermi - S.T.R. Marcianese - Perugia - Tel. 388215.

● Compro disperatamente i seguenti giochi: Fight Night, Camel Trophy, Pallavolo, ma soprattutto il programma che permette di trasformare il CBM 64 in S 48K. Sono dispoosto a pagare L. 2000 per gioco e L. 5.500 il programma. Telefonatemi! Annuncio sempre valido.
Christian Tatarella - Via Grappoli 11 - Bolzano - Tel. 975120.

● Vendo i migliori giochi per CBM 64 anche in cassette originali al modico prezzo di L. 1000 l'uno. Ordine minimo 5 giochi, spese di spedizione a vostro carico, tutto su cassetta. Per informazioni scrivere a:
Michele D'Innocenzo - P.za Garibaldi 6-7-8 - Cellino Att. (TE) - Tel. 0861/668530.

● Vendo giochi per CBM 64 e ZX Spectrum 48K su cassetta, i giochi sono nuovissimi e ci sono costanti arrivi. Ce ne sono di tutti i gusti, ma ora passo a citarne alcuni: Quarter (Bar), Army Moves, Barbarian, WonderBoy (Bar), Head Over Hells, GLF Football, Championship Wrestling, Masters, Scooby Doo, Terra Cresta, Enduro Racer, Sabauter II, Metrocross, Mag Max, World Games, tutti i giochi sportivi: Short Circuit, Arkanoid, Spy III, Druid, Popeye II, Asterix, Ghostn' Goblins, Green Beret, Tarzan, Cobra, Bomb Jack II ecc. Se questi vi sembrano vecchi è solo perché l'annuncio è stato pubblicato tardi, tenendo conto che mi arrivano settimanalmente le migliori novita e che i prezzi sono stracciatissimi. Telefonare a:
Fabrizio - Praia a Mare (CS) - Tel. Fabrizio: 0985/72128; Luca: 0985/72562.

● Il club WCC (Wizard-Cracking-Centre) vi invita all'acquisto di Software per CBM 64, ZX Spectrum 48K, e credeteci vendiamo le migliori novità su cassetta per C64 e ZX 48K su disco per Amiga si può chiedere qualsiasi Software. I componenti vi invitano a: telefonare a questi numeri: Wizard:

0985/73203 (Amiga). Yeti: 0985/72390 (Amiga). Luca-Hulk: 0985/72562 (C 64 Amiga) Howard the Duck: 0985/72128 (ZX Spectrum 48K).
Pasquale, Fabio, Luca, Fabrizio - Praia a Mare (CS).

● Possiedo i più famosi giochi in commercio per C 64 e li vendo a L. 500 cad. o una cassetta con 20 giochi a L. 3000 (compresa cassetta), spedisco lista gratis.
Renato Tutto il Mondo - Via Portella della Ginestra 12 - Palermo - Tel. 091/472679.

● Cerco per ZX Spectrum i seguenti giochi: Locomotion della Mastertronic e Big Mac della Mastertronic. Cerco inoltre The Way of the Exploding Fist.
Folli Michele - Via Lughese 47/A - Imola (BO) - Tel. 0542/51752.

● Cerco programma che trasforma il Commodore 64 in ZX Spectrum 48K.
Renato Bordiere - Viale Virgilio 74 - Taranto - Tel. 099/370475.

● Cerco cassetta che renda il CBM 64 compatibile in Spectrum 48K. Si prega di scrivere prima di spedire la cassetta. Grazie.
Tiziana Russo - Via V.I.S. 22 - Palermo - Tel. 091/489483.

● Vendo per C64 qualsiasi tipo di programma su disco e cassetta. Un dischetto registrato su entrambe le facciate a L. 5000. Abbonamenti convenienti. Scambio e vendo inoltre per Amiga 500.
Santi Mondo - Via Orsa Maggiore 53 - Milazzo (ME) - Tel. 090/9284863.

● Vendo Spectrum 48K + interfaccia programmabile + manuale d'uso + libro "77 giochi con lo Spectrum" + programma copiatore + otto cassette giochi + joystick a L. 300.000 trattabilissimi. Offerta sempre valida.
Roberto Premoli - Via 25 Aprile 19 - Desio (MI) - Tel. 0362/628140.

● Vendo/Scambio giochi magnifici per CBM 64 come: Summer Game 1 e 2, Ar Kung Fu, Superstars Chall, Ghost'n Goblins, The Voice, Ghostbusters. Tutti a sole L. 1000. Cerco giochi Laser, Dragon's Lair e Space Ace. Compro a massimo L. 3000 o cambio con giochi a scelta.
Di Lorenzo Luca - Via Calabria 12 - Casagiove (Caserta) - Tel. 0823/466526.

● Compro velocizzatore biturbo ed eventuali sprotettori per biturbo e turbo 202. Prezzo da concordare. Telefonare 13.30-15.30 o scrivere a:
Pasquale di Massa - Via Buttavento 20 - Barano d'Ischia (NA) - Tel. 081/905087.

● Vendo Dragon's Lair e altre novità per il C64. Inoltre ho varie utility come: Bilancio Familiare, Voice Master ed altri.
Massimo Mammoliti - Via Gattico 2 - Torino - Tel. 2168439.

● Il Commodore 64 Computer Club cerca soci per vendite e scambi di meravigliosi giochi. Per iscrivervi mandateci una cassetta con almeno 2 giochi. Ciao!
Alessio Carlini - Via Pagliazzo - Garlasco (PV) - Tel. 0382/800879.

● Incredibile!!! Il Club Commodormania apre di nuovo le proprie iscrizioni. Solo L. 10.000 annuali. Questo il nostro piano di struttura. Gratis il nostro bimestrale. Avrete il 50% di sconto su tutto il nostro Software a disposizione. Possibilità di collegarvi via modem con la nostra sede, due volte alla settimana. Possibilità di partecipare a tutte le nostre iniziative. Cosa aspettate allora! Scriveteci al più presto.
Club Commodormania - Via delle Romite 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905.

● Amici Commodorissimi vendo a L. 400 cad. o scambio Video Games tra cui: Baseball, Biliardo, Forgger 3D, Pengo, Burner Rubber, Fordiden Forest (telefonare ore pasti).
Paolo Zeppillo - Via della Pace 48 - Tolentino (MC) - Tel. 0733/99710.

● Compro giochi per CBM 64 come: Winter Games, Summer Games 1-3, Strip Poker 3-4-5, Punch Out, ed inoltre il calcio con i rigori, Le Punizioni, Calci d'angolo ecc.
Ivan de Vicentis - Via Ruggiero 13 - Vitulasio (Caserta) - Tel. 0823/990038.

● Attenzione! Hai un Drive praticamente inutilizzato? Ora non più! I migliori programmi originali solo su Disk per te: Friday 13th, A view to a kill, V-Visitors, The Fourth Protocol, Dream House, Infiltrator 1 e 2 e molti altri incredibili! A prezzi... ad offerta speciale. Spese postali gratuite, sconti!!! Scrivi per la lista gratuita, allega il francobollo per la spedizione a:
Valentina Baio - Casella Postale 29 - 36016 Thiene (VI).

● Vendo super gichi per 64 su disco e cassetta come: Ghostn' Goblins, Super Star Ping Pong, Dragon's Lair, Match Day, Infiltrator, Catch Epyx, Green Beret, Leader Board, Boulderdash III, Show Director, Ghostbusters 2, Gyroscope II e altri (circa 1500).
Tonon Luca - Via S. Giovanni Bosco 37 - Bassano del Grappa (VI) - Tel. 0424/33678.

● Vendo mega giochi arrivati freschi freschi dall'America. Oltre duemila titoli. Giochi per ZX 48, IBM, CBM 64/128, Plus 4, MSX, Amstrad. Vendo inoltre Joystick da sala giochi, garanzia un anno. Scrivere a:
Tonon Luca - Via S. Giovanni Bosco 39 - Bassano del Grappa (VI) - Tel. 0424/33678.

● Vendo bellissimi giochi per C 16 tra cui: Pancho, Beach Head, Star Events, Kung Fu Kid e le favolose Winter Olympics (giochi invernali) e tanti altri titoli da L. 1500 a L. 5000.
Filippo Santi - Via Lorenzo da Praio 29 - Prato (FI) - Tel. 0574/32055.

● Compro i seguenti Video Games a buon prezzo: Rambo, Tocky, Kung Fu Master, Transformers, Impossible Mission, Hulk, Indiana Jones, 007 James Bond, Mario Bros.
Paolo Beccucci - Via O. Samacchini 5 - Bologna - Tel. 051/471027.

● Ehi! Si proprio tu che leggi queste poche righe, ti interessano programmi (la totalità) per il tuo C 64 a prezzi di vera concorrenza, oppure iscriviti al "World Fund Computer" se spL4 contattaci al 075/774381.
Cassici Simone - Via del Frumento 23 - Pila/Perugia - Tel. 075/774381.

● Vendo giochi per CBM 64 come: Rambo, Commando, Calcio con rigori e punizioni ed altri al solo prezzo di 3000 L.
Nobile Simone - Via Pietro Adamo 64 - Roma - Tel. 6285113.

● Compro giochi per CBM 64: A Turbo Tape 300 L., senza Turbo lire 2000 tra cui: Biggles int. Karate I, II, III, IV, Green Beret, Bomber Jack, Popeye II, a L. 5000 Dragon's lair.
Fiori Fabrizio - Via dei Mille 41 - Roma - Tel. 4956838.

● Vendo i migliori Video Games in circolazione: Rambo II, Cauldron I e II, Winter Games, Summer Games I e II, Shadow Fire I e II, Green Beret, Ghost and Goblins, Missione Impossibile, Strip Poker I e II a L. 1000, Dragon's Lair L. 3.500.
Peli Samuele - Via Risorgimento 3 - Badia al Pino (AR) - Tel. 0575/49306.

● Vendo interfaccia per duplicare cassette con due registratori. Funzionamento garantito, max serietà. L. 20.000 (spese di spedizione a carico mio). Telefonare dalle 19.30 alle 21.00 o scrivere per informazioni.
Peli Samuele - Via Risorgimento 3 - Badia al Pino (AR) - Tel. 0575/49306.

● Vendo giochi per CBM 64 quali Cauldron I e II, Ghost'n Goblins, Staf of Karnath, Entombed, Black Witch, Dragons Skull ecc. a lire 2000 cad. In più vendo il favoloso Dragon's Lair a L. 20.000 (disponibile su nastro).
Catelli Vincenzo - Via Raffaello 27 - Siracusa - Tel. 0931/35359.

● Vendo giochi e utility a prezzi straordinari. Qualche esempio? Dragon's Lair, Green Beret, Frank Bruno's Boxing ecc. Ah, dimenticavo il mio club: spedire nome, cognome, indirizzo e L. 2000 al New C.G. c/o:
Pierdomenico Romano - Via Medaglie d'Oro 38 - Salerno - Tel. 089/312155.

● Compro Floppy Disk Drive per CBM 64 a prezzo conveniente. Telefonare ore pasti a:
Massimiliano Angelini - Via Cappuccini 3 - Guardiagrele (CH) - Tel. 0871/82190.

● Cerco cassetta con Ghostbusters e Ping Pong (possibilmente entro Natale 1986) + istruzioni.
Sario Domenico - Via Onofrio di Giodeo - Cava di Tirreni (SA) - Tel. 089/844657.

● Vendo Consolle Inno-Hit nuovissima ancora in garanzia con 2 Joystick e ben 5 cartuccie con i seguenti giochi: Sea Battle, Basket MBA, Golf, Football. Mission Failed e 6 libri per approfondire la conoscenza della consolle e dei suoi video games. Tutto questo alla modica cifra di L. 150.000. Max serietà. Pagamento in contrassegno.
Paolo Comba - Strada Statale 24.8 - Susa (Torino) - Tel. 0122/2729.

● Soci in tutta Italia per il nostro Italian C64 Software CLub l'iscrizione è di L. 10.000 bimensili, agevolazioni per l'acquisto Hardware.
Italian C64 Software Club - V.le Venezia 8-10 - Motta di Livenza (TV) - Tel. 0422/766324.

● Occasionissima cari amici Commodoriani, propongo affare, vi vendo: La Boxe, Motocross, Karate, Basket, Supertennis, tutti di sala giochi per L. 6000 + cassetta.
Daniele Ghisi - Via Garibaldi 90 - Casaleome (VR) - Tel. 0442/34162.

● Voglio comprare le ultime novità come: Bruce Lee, Decathlon Ocean, Rocky, Indiana Jones, Hyper Olimpic, Break Dance, Tennis, Conan.
Christian - Via dei Mille 28 - Aprilia (LT) - Tel. 9207258.

● Vendo per CBM 64 oltre 1000 programmi per C64 a L. 500 l'uno, perfettamente turbizzati e duplicabili: Summer Games I e II, Spy Hunter, Koala Paineter, Kung Fu, ecc.
Mario Passamonti - Via Torretta 5 - Priverno (Latina) - Tel. 0773/911420.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 500 cad. tra cui: Ghostbusters, Zaxxon, Hovver Bovver, Spy, Decathlon, Up'n Down, Asterix, Tank ecc. e cerco altri giochi come: Hero, Raid of Moscow, Bruce Lee, Pitfall II, Beach Head.
Ivan Zanoli - Via Leopardi 2 - Milano.

● Vendo giochi e utility per C64 (disco-nastro) fra cui: Pitfall 2, Raid Over Moscow, Ghostbusters, Calcio, Jumpcar, Kung Fu, Spy Vs Spy ecc. Vendo inoltre molte utility (copiatori ecc.) ed addirittura un programma per allineare la testina del Drive 1541 (corredato da istruzioni). Vendo anche spinotto reset a L. 4000.
Benni Claudio - Via Plinio il Giovane 18 - Città di Castello (PG) - Tel. 075/8553374.

● Cerco per C64 gioco Guerra Termonucleare Globale in cambio do 100 giochi per C64. Salvo - Via L. Da Vinci 243 - Palermo - Tel. 091/553510.

● Vendo giochi per il CBM 64 assicuro massima serietà. Posseggo più di 700 titoli tra cui: Kung Fu Master, Karate Kid, Predatore (Indiana Jones), Castelli (tridimensionale), Donkey Kong, Jumping Jack (tridimensionale), Choplifter, Rambo II, Velox (motocross), Jungle Hunt, Phoenix, Buck Roger, Pegasis, Spy Hunter, Spy Vs Spy II, Dig Dug, Tennis, Calcio, Hop, Zorro, Jet Plus, Ponzie, Rail Road (simulatore), Ferma il treno, Cave Fighter, Superman, Eliman, Master Mind, Uova, Popeye, One on one, Decathlon, Robin Hood, Shadowfire (vendo il linguaggio logo a L. 5000), e moltissimi altri giochi. Vendo anche, e soprattutto il gioco che è stato eletto il più bello del 1985: Finders Keepers. Scambio inoltre con 5 giochi a scelta Dragon's Lair, altri 5 giochi per Catch, e altri 5 per BMX, tutto su nastro. Scrivere, ma soprattutto telefonare a:
Matteo Redolfi - Via Roma 10 - Bolgare (BG) - Tel. 035/842233 prima delle 19.15 oppure a: Guadagni Paolo - Via Roma 6 - Bolgare (BG) - Tel. 035/841310.

● Vendiamo cassette gioco per CBM 64 tra cui: Dragon's Lair, Commando, Strip Poker, Ye Ar Kung Fu ecc. (al primo acquirente regalasi gioco Frankie Goes to Hollywood). Prezzo cassetta 1500 L., Dragon's lair L. 3000.
Stefano e David - Via B. Fortini 138 - Firenze - Tel. 640337.

● Vendo Dragon's Lair su cassetta (CBM 64/128) (riproduzione dell'omonimo gioco laser), posseggo inoltre stupendi giochi per CBM 64/128 tra cui: Popeye, Desert Fox, Frank Bruno's Boxing, Knight Rider, Task Man, The Goonies. Prezzi vantaggiosi. (Cercasi Gi-Gio II).
Miconi Gabriele - Via dell'Imbrecciato 257 - Roma - Tel. 06/5582462-5270093.

● Compro giochi per CBM 64 a L. 1000 l'uno, cerco i seguenti: Decathlon, Silent Service, Snoopy, Buck Rogers, Summer Games I e II, Robot Transformers. Cerco anche il libro dell'introduzione al Basic 2.
Covalia Peppino - Via Gorizia 8/1 - Genova - Tel. 3991329.

● Vendo Dragon's Lair: l'unico, incredibile ed originale video game ora anche sul vosto CBM 64. Vendo esclusivamente su nastro a L. 25.000 cassetta e spedizione comprese.
Vesprini Marco - Via Cesare Battisti - Civitanova M. - Tel. 0733/770818.

● Cerco per CBM 64 queste cassette: Kung Fu Master, Commando, Marines 2, Rambo 1 e 2, Ghostbusters. I miei prezzi? Per quelli nuovi 1500 quelli vecchi 1000.

Federico Azzone - Via Archimede 171 - Roma - Tel. 877051. Tel. ore pasti e pomeriggio..

● Vendo qualsiasi gioco su nastro/disco a prezzi eccezionali!!! Telefonare ore pranzo/cena. Dispongo anche di molti utility. Il tutto naturalmente per Commodore 64.

Mario Fiorentino - Via Trieste 62 - Catania - Tel. 371365-384658.

● Sensazionale!!! Vendo per CBM 64 ultime novità tra cui: D/N Ghost'n Goblins, Leader Board, Ping Pong, Green Beret, Uridium, Visitors, International Karate, Ye Ar Kung Fu, International Volley, Paradroid, Commando, Winter Games, Summer Games I e II, Beach Head I e II, da L. 2000 a L. 5000.

Bicego Marco - Via Gibellino 48 - Domodossola - Tel. 0824/47395.

● Favoloso nuovo club C64, possediamo più di 500 giochi tra cui: Dragon's Lair, Green Beret, Friday the 13th, Catch, Strongman e altri. Una cassetta con 2-3-4 giochi L. 5000.

Gabriele Verardo - Via Arrivalene 16/2 - Sestri Genova - Tel. 677083.

● Compro/Cerco i seguenti giochi su cassetta: Fight Night, Rocky, Indiana Jones, Donald Duck. Vi prego scrivetemi il più presto possibile o telefonate in ore d'ufficio.

Luigi Magitteri - Via C. Colombo 3 - Ranica (BG) - Tel. 035/342503.

● Vendo più di 600 giochi per CBM 64: Cauldron, Staff of Karnath, Beach Head II, Popeye, Fightin Warrior, Exploding Fist, Catch, Missione Odissea ecc. a L. 2000 cad. solo su cassetta. Massima serietà! Richiedere lista o telefonare ore pasti a:

Filomena Marinelli - P.za di Piemonte 123 - San Giorgio Jonico (TA) - Tel. 099/695670.

● Vendo i migliori giochi per CBM 64 e CBM 128 (anche giochi e programmi solo per CBM 128). Inoltre ultime novità inglesi e americane, con arrivi settimanali. Possiedo anche l'originale Dragon's Lair (non avventura).

Oscar Grippa - Via Madonnina 2 - Trecate (NO) - Tel. 0321/74180.

● Vendo per Commodore 64: Dragon's Lair, Spy Hunter, Ghost'n Goblins, Popeye I e II, Kung Fu Master, Monte Zuma, Olimpiadi, su disco o cassetta. Prezzo trattabile. Inoltre a chi prende 5 giochi in blocco gli verrà dato in regalo un super games. Cerco disperatamente Space Ace, lo pagherò con altri 5 giochi a piacere.

Riccardo Ferrari - Via Fogazzaro 61 - Ferrara - Tel. 0532/93042.

● Ho bellissimi giochi per Commodore 64, mi arrivano settimanalmente per disco e cassetta e sono: Green Beret, Konan, Ye Ar Kung Fu, Vite Infinite, Biggles Guerra, Time Cristal, Chimera, Sabouter, Velocipeds, Sex File, Tarzan II, Mission A.D., Infiltrator, Pompelmo Activision, Dragons Lair, Sex Game, I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, prezzi bassi da 1000 a 7000 L. massimo.

Morini Ermes - Via Corini 22 - Parma - Tel. 0521/72286.

● Cerco Ghostbusters, Indiana Jones, Commando, Popeye su nastro per CBM 64. Posso spendere solo 20.000 L. Scrivere a:

Michele Cerbini - C.so Buenos Aires 1 - Milano - Tel. 02/2046331.

● Vendo C64 + registratore originale + 2 Joystick + 200 programmi originali + manuale, cavi e imballo originale. Usato un mese, causa passaggio a sistema superiore, vendo a sole L. 300.000. Max serietà.

Ferretti Daniele - Via Monte Vettore 23 - Ancona - Tel. 071/42609.

● Vendo questi programmi a prezzi inferiori alle 6000 L. Tra i nuovi arrivi: Dragon's Lair, Supercycle, Time Cristal, Gyroscope III, Mission Elevator, Deluxe Paint (Amiga 128-64), Geos, G.Y. Professional, Biggles, Way of the Tiger e altre novità.

Ermes Morini - Via Corini 22 - Parma - Tel. 0521/72286.

● Inviate L. 2000 per ricevere il catalogo di circa 1800 programmi per C64 fra cui: Friday 13th, Spellbound, Elite, Time Trax, Tauceti, The Way of the Tiger, Giroscope, Strip Poker I, II, III, IV e V, Superbase, The Manager, Calc Result, The Last One, Vip Terminal, Planetarium, Dream House, The Print Shop, The Newsroom, Doodle II, Sargon II, Digital Music, Compilation I, II, III, IV, V, VI, Karate Champ, International Karate I e II, Kung Fu Master, Karateka, Shadow Fire, Dragon's Lair (5 dischi).

Giuseppe Romano - Via Nazionale 12 - Montalbano Elicona (ME) - Tel. 0941/679040.

● Vendo giochi per CBM 64 su disco e nastro anche il favoloso Dragon's Lair. Lista in continuo aggiornamento.

Carmelo Scirbia - Via G. Pascoli - Acireale (CT) - Tel. 606392.

● Cerco un duplicatore a prezzo ragionevole e inoltre cerco i seguenti giochi: Rambo, Decathlon, I Goonies e Pitfall II. Per favore scrivetemi.

Gunther Gufler - Via Nazionale 109 - Merano.

● Vendesi per 82.000 L. i seguenti giochi: Ghost'n Goblins, Golf, Over the Top, International Basket Ball, Winter Games e il Flipper Games. Cartucce sotto le L. 20.000 contenenti utility vari.

Gabriele Tonet - P.za Castello 16 - Valvasone - Tel. 0934/89091.

● Vendo le ultime novità per CBM 64, dispongo di più di 1000 giochi tra cui: Goonies, Visitors, Indiana Jones I e II, Zoids, Ketch I e II, tutti i Karate esistenti, Rambo, Commando ecc.

Gabriele Messina - Via Meucci 25 - Ragusa - Tel. 0932/29150.

● Vendo super giochi a L. 8000 del tipo di: Ghost'n Goblins e Koronis Rift e novità a L. 2000 come Blade Runner, Commando Summer Games, Shadofire I-II, Green Beret, Spyndizzy. Per lista inviare L. 500 (spese di copiatura) e i giochi che si cercano (ho oltre 400 titoli).

Boccaccini Raffaele - Via Pastrengo 12 - Rosignano Solvay - Tel. 0586/762988.

● Vendo: Dragon's Lair al laser a sole L. 20.000. Omaggi ai primi 10. E inoltre vendo ultime novità come: Karateka, Rock'n' Wrestle, Paradroid, Uridium, Super Ping Pong ecc.

Marinaro Paolo - Via Settembrini 15 - Canosa di P. - Tel. 0883/961057.

● Vendo bellissimi giochi in cassetta come: Ghost'n Goblins, Green Beret, Gli Antenati I-II, Strip Poker (Jane, Marilin), Strip Poker II, (Samantha Fox), Catch, Golf 3D, Big Boy, Karate Champ, Spada Nera, Rambo II, Paradroid, Esse Team II a L. 2000 l'uno. Vendo a un magnifico prezzo di L. 15.000 il nuovissimo Dragon's Lair. Per informazioni telefonare a:

Ranocchi Corrado - Via Scarzeto 42 - Urbania (Pesaro) - Tel. 0722/61272.

(cancellare i settori che non interessano)

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 5

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni**.....

● Vendo le ultimissime novità dall'Inghilterra, ho tutti i programmi più nuovi, molti inediti in Italia. Scrivete o telefonate a:
Stefano Santus - Via Appennini 137 - Milano - Tel. 02/3532087.

● Vendo giochi come: Frankie goes to Hollywood, Tauceti, Spy Vs Spy II, Pit Stop I e II, Ghost'n Goblins, e Rambo a L. 500 e inoltre cerco amici ad Aosta con il 64, Scrivere a;
Valerio Falcicchio - Via St. Martin de C. - Aosta.

● Cerco disperatamente: Dragon's Lair e Rocky. Spendo per il primo anche 20.000 L. e per il secondo massimo 15.000 L., chiedo massima serietà.
Lazzarotto Andrea - Via Rocciamelone 7 - Buttigliera Alta (TO) - Tel. 011/9311766.

● Vendo programmi per CBM 64 e ZX Spectrum (oltre 800). Tutte le ultime novità. Prezzi bassissimi (min. L. 500, max L. 1000). Sono disposto a scambi con altre persone. Per maggiori informazioni scrivere o telefonare solo sera.
De Angelis Giorgio - Via Giotto 151 - Colleferro (Roma) - Tel. 06/975275.

● Eccezionale!!! Vendo o scambio ultime novità per CBM 64, per esempio: Frank Bruno's Boxing, Tauceti, Kung Fu Master, Ye Ar Kung Fu, Leader Board, Cauldron 2, Biggles, Rambo 2, Commando I e II, Ghost'n Goblins, The Way of the Tiger.
Fabrizio Palmisano - Stradella del Caffè 24 - Bari - Tel. 414172.

● Vendo giochi per C64 a L. 1000 cad. come: Zombi, Mission impossible, Catch, Marble Madness, Frank Bruno's Boxing, Winter Game. Inoltre compro a L. 1000 giochi per C64 come Hulk, Beach Head I-II, Topolino, Paperino, A view Kill ecc.
Ferrati Maurizio - Via Rizzola Levante 18/3 - Calderara (BO) - Tel. 720713-722819.

● Scambio circa 1600 giochi per C64 su nastro o disco. Annuncio sempre valido. Max serietà. Tra i molti giochi possiedo: Dragon's Lair, Pac Land, Green Beret, Ghost'n Goblins, Soccer Handicapp, Volleyball, Summer Games 1 e 2 ecc.
Pino Cuomo - Via Luciano Gambardella 10 - Nocera Inferiore (SA) - Tel. 081/927680.

● Cerco Disk Drive per CBM 64 a buon prezzo. Inoltre vendo più di 2000 giochi su cassetta: Dragon's Lair ecc. Telefonare a:
Luca Lorenzoni - Via XX Settembre 248 - Carrara (MS) - Tel. 0585/58410.

● Cerco il gioco Dragon's Lair e Pitfall III in cambio ho dei giochi favolosi: Calcio, Popeye, Hunk Back, Pitfall 1, Blue Max, Forbidden Forest ecc. Tutto su nastro per CBM 64.
Andrea Caroccia - Via G. Carducci 22 - Aprilia (LT) - Tel. 06/923003.

● Vendo ultimissimi giochi su nastro per CBM 64 e Spectrum 48K: Frank Bruno's Boxing, Gli otto Karate, Commando I-II, Rambo I-II, Strip Poker I-II, Paperino I-II, Zombi, Le 8 Cripte.
Romano Sebastiano - Via Cavour 19 - Siracusa - Tel. 66233.

● Compro Commodore 64 e 16 a prezzo ragionevole possibilmente con giochi e registratore.
Antonello Gaggero - Via Genova 23 - Pietra Ligure (SV).

● Cercasi per C64: Dragon's Lair disperatamente, ed anche City Connection. Vendo giochi ultimissimi come Ghost'n Goblins, Green Beret, Rambo II. Mandare francobollo da 550 per lista.
Bellini Massimiliano - P.le delle Gardenie 39 - Roma - tel. 06/282117.

● Vendo per CBM 64 su cassetta i seguenti giochi: Ghost'n Goblins, Green Beret, Rambo II, Commando, Cauldron II, International Karate, Leader Board, Spy Vs Spy, Samantha Fox, Dragon's Lair.
Gianluca Spezi - Via Dello Spineto - Urbino (PS) - Tel. 0722/2691.

● Compro CBM 64 a non più di 3000 L. i seguenti giochi: Soccer III, Rambo II, Commando II, Elite, Uridium, Knight Games, Pallamano (Handball), Pallanuoto, Pallavolo (Volleyball).
Giacomo Petrillo - Via Milano 71 - Mestre (VE) - Tel. 961542.

● Vendo giochi per CBM 64 di cui: Popeye, Sotterrato Vivo, Antenati, Ghostbusters, Rambo, Zombie, Killer, ecc. Cerco Dragon's Lair.
Massimiliano Cangenua - Via G. Spontini 24 - Castelfidardo (AN) - Tel. 783879.

● Cerco copiatori per programmi protetti da cassetta-disco e disco-cassetta per CBM 64 e scambio giochi.
Ferrarese Marino - Via XXV Aprile 10/A - Maslianico (Como) - Tel. 031/513327.

NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES
NEW SPECIAL PLAYGAMES

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

NEW SPECIAL PLAYGAMES 5

NEW
SPECIAL
PLAYGAMES

5

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

		COUNTER
1	BABY GO	□ □ □
2	SMASH	□ □ □
3	VIDEO GAME	□ □ □
4	SQUEAL	□ □ □
5	AUSTRALIA	□ □ □
6	MANY FACES	□ □ □
7	MORTE AI TROLL	□ □ □
8	MYTHICAL	□ □ □
9	TOUCH DOWN	□ □ □
10	SWEEP	□ □ □

LATO B / SPECTRUM 48K

		COUNTER
1	ALIEN FORCES	□ □ □
2	TELEPORT	□ □ □
3	WEAVERS	□ □ □
4	JUMPERS	□ □ □
5	STOCK CAR	□ □ □
6	CYBERNAUTS	□ □ □
7	STADIUM	□ □ □
8	GREAT COLLAPSE	□ □ □
9	MOLEMAN	□ □ □
10	MYTICAL COMBACT	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI